

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU YOSHI'S STORY UND CRASH BANDICOOT 2
FUN
"The Evil Issue"
ISSUE 26 V2d.03/98
4 394081 005808 03
Österreich: ....48 ÖS
Schweiz: ....5,80 Sfr
Luxemburg: ....140 LFR
Italien: ....7900 Lit
Spanien: ....650 ptas
Racoon City: .2Pfund Gekröse
5,80 DM
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
FUN GENERATION
3/98
NINTENDO SEGA SONY
NINTENDO 64 • SATURN • PLAYSTATION
NINTENDO 64
TUROK 2
EXKLUSIVE FAKTEN ZUM URZEIT-SHOOTER
PlayStation
GRAN TURISMO
DIE NEUE RENNSPIEL-REFERENZ
WINTERSPORT TOTAL
DER VERGLEICHSTEST: NAGANO VS. WINTER HEAT
DAS STRATEGIE-EINSTEIGERSPECIAL
DIE GRUNDAUSBILDUNG VON DEN SPEZIALISTEN
FIGHTER'S DESTINY
INNOVATIVER N64-PRÜGELSPASS IN 3D
R.P.D
Alles und noch mehr über den Horror-Schocker
RESIDENT EVIL 2
GESCHICHTE
HINTERGRÜNDE
TIPS & TRICKS
FILMFÜHRER
AUSGEZEICHNET ALS BESTES MULTIFORMATMAGAZIN

BROKEN HELIX

DIE WAHRHEIT ÜBER AREA 51

SEIN NAME IST JAKE BURTON.
ER IST SPRENGSTOFFEXPERTE BEI DER US-MARINE.
MAN HAT IHN IN DIE AREA 51 GESCHICKT –
DIE GEHEIMSTE ALLER US-MILITÄRBASEN.
DORT SOLL ER IM AUFTRAG DER REGIERUNG EINE
BOMBE ENTSCHÄRFEN UND EINEN WAHNSINNIGEN
ERPRESSER ELIMINIEREN.
WAS FÜR JAKE ZUNÄCHST NACH EINEM STINK-
NORMALEN AUFTRAG AUSSIEHT, ENTWICKELT SICH
ZU EINEM MYSTERIÖSEN ABENTEUER, DAS SIE BIS
ZUM ENDE AM BILDSCHIRM HALTEN WIRD.
EIN 3D-ACTION-ADVENTURE DER EXTRA-KLASSE.

**MIT DER DEUTSCHEN SYNCHRONSTIMME VON
BRUCE WILLIS ALS "JAKE BURTON".**

KOMPLETT DEUTSCHE VERSION



DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 5/97 (PREVIEW): "KONAMI ZIEHT MIT
DER DETAIL-VERNARRTEN AUSSTATTUNG WIRKLICH ALLE DENKBAREN REGISTER..."
MANIAC 8/97: "...EIN PLOT IST SPANNENDER ALS DER ANDERE UND LÄSST EUCH
BIS ZUR AUFLÖSUNG KEINE RUHE."



WWW.KONAMI.COM

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 . D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 . Fax (069) 950812-74

AUSGEZEICHNET ALS
BESTES MULTIFORMATMAGAZIN
SONY 1ST MILLION PLAYSTATION AWARD'97

Liebe Videospielfreunde,

ärgert Ihr Euch auch des öfteren über die erbärmlichen Handbücher, die den Spielen manchmal beigelegt sind? Diese billig produzierten Heftchen, die eigentlich mehr Fragen aufwerfen, als sie beantworten? Vor allem Prügelspiele, die nur einen Bruchteil der Kampfaktionen dokumentieren, treiben mir die Zornesröte ins Gesicht. Zynische Botschaften, die sinngemäß dazu auffordern, komplexe Special Moves durch Ausprobieren herauszufinden, wurden erfahrungsgemäß nur mit dem Hintergedanken verfaßt, den frustrierten Spieler zum Kauf des ca. dreißig Mark teuren Hintbooks zu bewegen, welches zumeist auf der Rückseite der „Spielanleitung" frech beworben wird.

Für meinen derzeitigen Kampfspiel-Favoriten WCW vs. NWO auf dem Nintendo 64 durfte ich mir erst einmal ein fast vierzig Mark kostendes Buch aus den Staaten importieren, das natürlich vom Hersteller des Spiels verlegt wird, bevor ich auf die ganze Special Move-Palette Zugriff hatte. Wer dies nicht auf sich nehmen will, der kann ja zum Telefonhörer greifen und die sündhaft teuren Hotlines anrufen. Wohin soll das führen? Was würden wohl bspw. die Käufer von Waschmaschinen sagen, wenn der Öko-Vollwaschgang des neuen Waschautomaten nur über eine ellenlange Tastenkombination zugänglich würde, die man natürlich mittels eines Anrufs bei einem Telefondienst erfahren könnte, der die Vorwahl 0190 hat?

Leider bekommen wir zum Testen eines Spiels nicht immer das offizielle Handbuch zugeschickt, dennoch werden wir zukünftig die Qualitäten der Manuals, soweit möglich auch in das Testergebnis mit einfließen lassen. Nichts gegen ein paar versteckte Cheats oder Spielmodi, doch das vorsätzliche Ausnehmen der Kunden mit Hilfe komplizierter Spielmechaniken, die unkommentiert auf die Spieler losgelassen werden, ist ein Manko, das von uns nicht länger stillschweigend hingenommen wird.

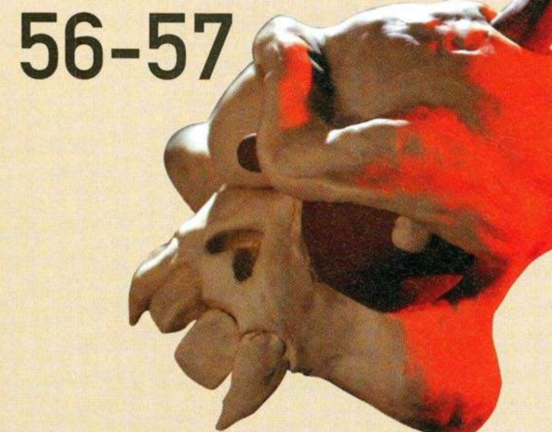
Viel Spaß mit der neuen Fun Generation!

Götz Schmiedehausen

Chefredakteur

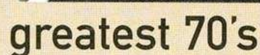






SPIELE TESTS 45-75







>>inhalt

esident evil 2



25-32

dem Saturn keinen
enres relevanten Sc
ehmer befinden sich
r Virgin Interactive u
riese Microsoft ausw
aus den Reihen de
d. Aufgrund der ange
sole könnte Sega die
turn Mitte 1995 fe
on insgesamt nicht v
d eine zentrale Frage

ido 64?

e PlayStation trägt st
le auch für das Nin
essiah, Wild 9, Stunt
stes Spiel umgesetz
els hervorragend un

Ist schon ausgeschnitten, trotzdem sammeln! (Teil 13 von 453)

reboot



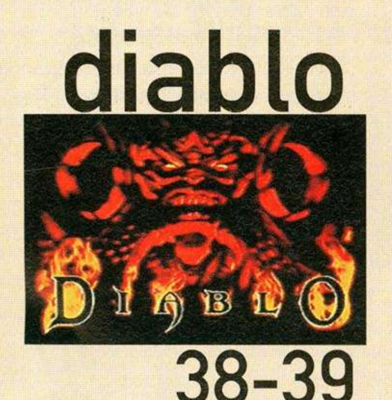
42

pitfall 3d



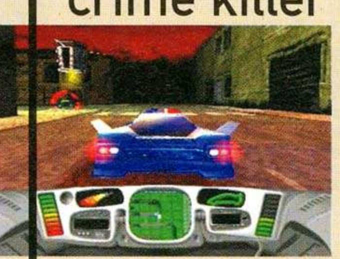
40

diablo



38-39

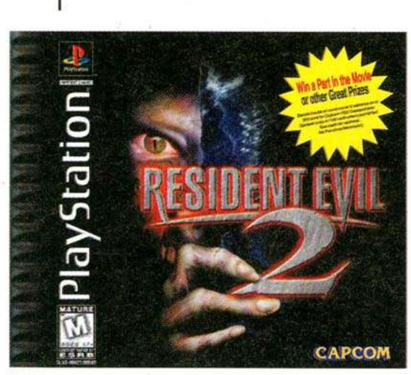
crime killer



34

NEWS

Resident Evil-Schauspieler gesucht!



Wer sich die US-Version des Horrorschockers gekauft hat, dem fiel mit Sicherheit eine Werbebotschaft auf der Packung des Spiels auf: ein Gewinnspiel der Firma Capcom, bei dem der Hauptgewinn eine Statistenrolle im Resident Evil-Film ist. Was für eine Art Statist das sein wird, kann man sich wohl leicht vorstellen. Vielleicht wäre dies der Start zu einer ganz großen Karriere, die sogar auf die Bühne der Oscar-Verleihung führen könnte („...und der Oscar für die beste Darstellung eines Zombies, dem Gehirnmasse aus dem Schädel quillt, die Gedärme über die Hose hängen und der steifbeinig durch eine Szene mit siebenhundertdreiundzwanzig anderen gesichtslosen Statisten wankt geht an..."). Schickt ein Porträt-Foto (Kein Paßbild), Name, Adresse, Telefon-Nummer (international Vorwahl nicht vergessen) und Altersangabe an Capcom Entertainment.

Falls Ihr gewinnt, müßt Ihr Eure Anreise in die USA leider selbst bezahlen, da Capcom nur die Kosten eines USA-Inlandsfluges übernimmt.

webpage: .... *www.capcom.com / www.resident-evil2.com*
Adresse: .... *Capcom Entertainment*
.... *Resident Evil 2 Sweepstakes*
.... *475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, Ca., 94087, USA*

Square Soft kooperiert mit Babara Studios

Für das nächste Rollenspiel Parasite Eve wendete sich Square Soft kürzlich an die Computereffekte-Magier der Babara-Studios, deren letztes Projekt die Animation des Wolfmenschen in „An American Werewolf in Paris" war, um sich von ihnen Teile der FMV-Sequenzen für diesen Titel erstellen zu lassen. Babara Studios Visual Effects-Coordinator Diane Holland bezeichnete dies als den Anfang einer großartigen Zusammenarbeit. Squares Hauptproblem war die Darstellung einer mutierenden Ratte. Vor allem die Fellstrukturen, die die Square-Grafiker produzierten, überzeugte die Rollenspielmagier absolut nicht. Die Sequenz der Babara Studios umfaßt zirka dreißig Sekunden. Square Soft äußerte sich bislang nicht, ob die Zusammenarbeit mit den Babara Studios fortgeführt werden soll.

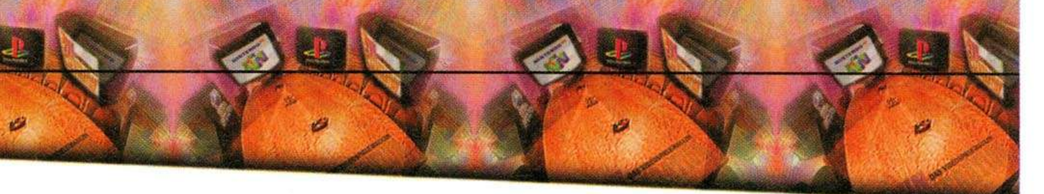
TICKER

Capcom gab erstmals Details über die Features des zweiten Star Gladiator-Teils, Star Gladiator 2: Nightmare of Bilstein bekannt. Das Spiel wird 22 neue Charaktere beinhalten und erscheint Ende 1998 +++ Twisted Edge Snowboarding für Nintendo 64 wurde von Boss Games Studios auf September verschoben. Damit reagierte die Firma auf die bevorstehende Veröffentlichung von 1080° von den Wave Race-Machern, die zusammen mit Twisted Edge im März stattgefunden hätte +++ Der N64-Hardwareentwickler Amtex hat ein sogenanntes Bio Feedback Device für das Nintendo 64 entwickelt, das am Ohr des Spielers festgemacht wird. Mit dem Programm Bio-Tetris wird die Herzfrequenz des Spielers und die Fallgeschwindigkeit der Tetris-Steine in Einklang gebracht. Das Programm und der Ohr-Clip werden ab März in Japan erhältlich sein +++ Das N64-Spiel Freak Boy von Virgin wurde bis auf unbestimmte Zeit auf Eis gelegt. Nach Produktionsproblemen beim ersten Nintendo 64-Produkt von Virgin wurde die Entwicklung vorerst aufgegeben

Resident Evil 2-Controller von Ascii

Speziell für Third Person-Shooter wie Resident Evil 2 oder Tomb Raider 2 entwickelte Ascii einen speziellen Controller. Anstelle eines normalen Action-Buttons zum Feuern hat man einen Pistolen-Abzug, auch sonst wurde das Tasten-Layout den Belegungen dieser Spiele angeglichen. Das Pad wird in Deutschland voraussichtlich von Konami vertrieben.





Sega spricht über das neue System Katana



Ende Januar hielt Sega eine Pressekonfernet in Tokio ab und äußerte sich unter anderem zum neuen System Katana. Sie machten zudem Andeutungen zu einem Handheld-Gerät, das den Entwicklungsnamen „Next Stage" trägt. Gerüchte besagen, daß das neue Handheld einen Data-Link zur neuen Konsole Katana aufweist und somit ähnliche Features bieten könnte wie das Nintendo 64 mit seinem Link zum Game Boy. Insider behaupten, das Handheld könnte sogar noch Ende 1998 in Japan veröffentlicht werden. Da weder Third Party-Developer eingeschaltet, noch Entwicklungssysteme ausgeliefert wurden, muß man sich Sorgen machen, ob Sega mit seiner Tradition der Schnellschüsse fortfahren wird.

In Bezug auf die neue Segakonsole Katana äußerte sich Sega Chairman Shin Okawa am 24. Januar erstmals zu der eventuellen Zusammenarbeit mit Microsoft und bestätigte, daß Sega und Microsoft partnerschaftlich an Katana entwickeln. Die Gerüchte über eine Zusammenarbeit hielten sich seit März 1997, wurden aber von Sega bisher dementiert. Nach wie vor geht man in den USA und Japan davon aus, daß Katana schon Ende 1998 ausgeliefert werden soll.

In Deutschland erreichte die Presse kürzlich eine offizielle Stellungnahme, in der Segas High Tech-Konsole für das Jahr 1999 angekündigt wird. Im laufenden Jahr werde sich Sega weiterhin ganz auf die Vermarktung des Sega Saturn konzentieren. Die genauen technischen Details werde Sega in Kürze bekanntgeben, voraussichtlich werde das Gerät während der E3 in Atlanta (28. bis 30.5.) erstmals der internationalen Presse vorgestellt.

Andreas von Glisczcynski, General Manager von Sega Deutschland, weist auf die Vorteile des Release-Datums 1999 hin: „Mit diesem Erscheinungstermin können wir gewährleisten, daß für die Konsole von Anfang an ein umfangreiches Softwareangebot vorhanden ist. Wir werden bereits beim Launch eine Vielzahl an absoluten Toptiteln anbieten können."

Angesichts der wahrscheinlich gegenüber PlayStation oder Nintendo 64 herausragenden technischen Möglichkeiten der neuen Konsole und der Marktführerschaft Segas im Automatenbereich könnte Sega endlich der ganz große Coup gelingen. Prinzipiell stellt sich jedoch die Frage, inwieweit die Besitzer von Nintendo 64, PlayStation oder Saturn bereit sind, wiederum eine neue Hardware zu kaufen, wo der Einstiegspreis liegt und vor allem ob das allgemeine Vertrauen der Spieler durch die mittelmäßige Vorstellung mit dem Saturn keinen erheblichen Schaden genommen hat. Auch die Bereitstellung einer in allen Genres relevanten Software-Bibliothek ist ein entscheidender Faktor. In puncto Third Party-Lizenznehmer befinden sich schon viele namhafte Firmen wie bspw. Acclaim, Capcom, Electronic Arts oder Virgin Interactive unter den Katana-Entwicklern. Wie sich die Zusammenarbeit mit PC-Branchenriese Microsoft auswirkt, bleibt ebenfalls noch vorbehalten. Zu vermuten ist, daß Sega vor allem aus den Reihen der bis dato reinrassigen PC-Spiele-Entwickler große Unterstützung erhalten wird. Aufgrund der angeblichen relativ problemlosen, weil PC-nahen Programmierung der neuen Konsole könnte Sega diesmal einige Trümpfe in der Hand halten die bei der Markteinführung des Saturn Mitte 1995 fehlten, da diese aufgrund der fast gleichzeitigen Veröffentlichung der PlayStation insgesamt nicht wirklich effektiv war. Wie Sony und Nintendo auf Katana reagieren werden, wird eine zentrale Frage dieses Jahres sein.

webpage: .... *www.sega.com*

Ist der Wurm im Nintendo 64?

Nach diversen Veröffentlichungen für die PlayStation trägt sich Shiny Entertainment-Oberguru David Perry mit dem Gedanken, seine Spiele auch für das Nintendo 64 umzusetzen. Die in der engeren Auswahl befindlichen Titel sind Messiah, Wild 9, Stunt RC Copter und MDK2. Stunt RC Copter wird mit ziemlicher Sicherheit als erstes Spiel umgesetzt, da das Nintendo 64 die schnellen Action-Sequenzen des Hubschrauberspiels hervorragend umsetzen kann.



NEWS

Release-Dates - Feb. bis April 1998

Besonders Saturn-Besitzer werden sich über diese Releaseliste freuen. Neben den bereits erhältlichen Electronic Arts-Titeln gibt es auch von Sega endlich wieder ein paar Neuankündigungen. Ansonsten ist alles wie gehabt, lediglich ein paar März-Nachzügler haben sich noch in die neue Liste geschlichen. Wie immer sind alle Angaben ohne Gewähr.

Titel	System	Veröffent-lichung	Vertrieb	Entwickler	Ca.-Preis
Acclaim Sports Soccer	N64	Mai	Acclaim	K. A.	
Alundra	PS	1. Quartal	Psygnosis	K. A.	
Apocalypse	PS	April	Activision	119,- DM	
Batman & Robin	PS	April	Acclaim	99,- DM	
Blast Radius	PS	1. Quartal	Psygnosis	K. A.	
Burning Rangers	SAT	April	Sega	K. A.	
Constructor	PS	April	Acclaim	99,- DM	
Crime Killer	PS	Mai	Acclaim	99,- DM	
Dodgem Arena	PS	März	Acclaim	99,- DM	
Forsaken	PS/N64	Mai	Acclaim	K. A.	
Gex: Enter the Gecko	PS	März	BMG	99,- DM	
Holy Magic Century	N64	April	Konami	K. A.	
Castlevania 3D	N64	April	Konami	K. A.	
Motorcross feat. J. McGrath	PS	Mai	Acclaim	K. A.	
Need for Speed 3	PS	27. März	Electronic Arts	99,- DM	
Newmann Haas Racing	PS	Ende März	Psygnosis	K. A.	
Panzer Dragoon Saga	SAT	April	Sega	109,- DM	
Pitfall 3D	PS	Ende März	Activision	109,- DM	
Powerboat Racing	PS	Ende März	Acclaim	99,- DM	
ReBoot	PS	20. März	Electronic Arts	99,- DM	
Reckin' Balls	N64	Mai	Acclaim	139,- DM	
Riven	SAT	Mai	Sega	109, - DM	
Road Rash 3D	PS	27. März	Electronic Arts	99,- DM	
The House of the Dead	SAT	April	Sega	109,- DM	
Theme Hospital	PS	20. März	Electronic Arts	99,- DM	
Wayne Gretzky Hockey '98	PS	27.03.	GT Interactive	99,- DM	
Wayne Gretzky Hockey '98	N64	17.04.	GT Interactive	149,- DM	
Wild Choppers	N64	1. Quartal	Ubi Soft	K. A.	
WWF Warzone	PS/N64	Mai	Acclaim	K. A.	

Das Video- und Computerspiele-Museum in Berlin

Was gibt es Schöneres, als ab und an die alten Konsolen und Home Computer zu entstauben, um exzessiv in Erinnerungen zu schwelgen. Wer noch einmal die letzten 30 Jahre Video- und Computerspiel-Geschichte Revue passieren lassen will und an Automaten wie dem legendären Space Wars von 1962 spielen möchte, der sollte das Video- und Computerspiele-Museum in Berlin besuchen. Neben den normalen Führungen durch die Räumlichkeiten veranstalten die Betreiber jeden Donnerstag eine Einführung in die aktuelle Marktsituation und die geschichtliche Entwicklung des Mediums und bieten in loser Folge Spezialveranstaltungen mit Spieleentwicklern und Freaks an.

Die Öffnungszeiten:
Mo.-Do. ....14 - 18 Uhr
Sonntag ....12 - 18 Uhr
homepage: ....www.is.in.berlin.de/
........Spinne/jugmailb/museum/index.htm
Adresse: .Computer- und Videospiele-Museum
.................Rungestr. 20 10179 Berlin
.............Tel: 030/ 279 33 51 (279 63 01)



+++ Konami plant eine ganze Reihe neuer Titel für das Nintendo 64, darunter klangvolle Namen wie ISS 64 Part 2, Bottom of the Ninth '98 (Baseball) oder Hybrid Heaven, ein Sci-Fi-Rollenspiel. Insgesamt arbeitet Konami an zehn Projekten für Nintendos 64-Bitter +++ Gerüchten zufolge wird das 64DD zu seiner Markteinführung in den USA unter 100$ angeboten werden, angeblich soll der Preis nur 79,99$ betragen. Das würde in Deutschland einem Preis von ca. 150-190 DM entsprechen

IT'S WONZ AGAIN!
NEULICH IN RACOON CITY...
WONZ '98
...INFORMATIONEN DES GEHEIMDIENSTES ZUFOLGE BEFINDET SICH HINTER DIESER TÜR EIN ILLEGALES GENLABOR, IN DEM IRGEND SO'N DURCHGEKNALLTER WISSENSCHAFTLER ZWERGHAMSTER ZU BLUTRÜNSTIGEN BESTIEN MUTIEREN LÄSST...
GANZ SCHÖN VERRÜCKT, WAS?
NAJA, JEDENFALLS KÖNNT IHR GLEICH MITERLEBEN, WIE ICH DEN SCHUPPEN STÜRME UND IN SCHUTT UND ASCHE VERWANDELN WERDE...
...DENN DAS IST MEINE VERDAMMTE PFLICHT!
KICK!
BLAM! BLAM!
OH OH...!
...ÄHM 'TSCHULDIGUNG IST DAS HIER NICHT FRIEDENSSTRASSE 6 DAS LABOR VON DR. G. MEINHEIMER?
MÄGGO KOCH
...NÖ, DAS HIER IST FRIEDENSSTRASSE 7, DAS MÄGGO KOCHSTUDIO! NR 6 IST DAS HAUS GEGENÜBER...

BOARDING NICHT NUR ZUR WINTERZEIT. NEIN, AUCH IM SOMMER, WENN ES SCHEINT.

Fakie to Backside Ally
Oop Crippler 1080 oder
McJohanntwist 1020 Shuffle
oder Frontside McTwist 720
Indy Grab oder Revert
Method Air 356 Tage im Jahr.
Nur auf PlayStation.

(„...eine kleine Offenbarung...“, NEXT LEVEL 1/98)





IT´S NOT A GAME

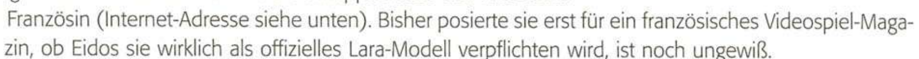
Mehr Infos über PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (1,20 DM pro Min.) • www.playstation–europe.com

NEWS

Auf Wiedersehen Rhona, hier kommt Vanessa



Letzten Monat berichteten wir, daß Eidos dem offiziellen Lara Croft-Modell Rhona Mitra weger interner Differenzen den Laufpaß gab. Wer die Dame jemals live und in Farbe erleben durfte, dem fiel schnell auf, daß Schönheit gepaart mit frisch erworbenen Ruhm Passagiere in einem Schiff sein können, an dessen Ruder Kapitän Größenwahn steht. Gerne erinnern sich die Besucher der ECTS 1997 noch an den Fototermin mit der Dame, als sie die mit Terminen zugepflasterten Journalisten eine gute Stunde im Pulk warten ließ. Anyway, Rhona ist Videospiel-Geschichte, die neue Lara kommt aus Frankreich und heißt Vanessa Demouy. Ähnlich wie Rhona, die zusammen mit Ex-Eurythmics Dave Stewart ihr Pop-Debüt produziert, singt Madame Demouy gerne und laut, Kostproben kann man sich bspw. aus dem Internet laden, genauso wie diverse textilfreie Schnappschüsse der hübschen Französin (Internet-Adresse siehe unten). Bisher posierte sie erst für ein französisches Videospiel-Magazin, ob Eidos sie wirklich als offizielles Lara-Modell verpflichten wird, ist noch ungewiß.



webpage: .... www.next-generation.com

+++ THQ wird die Titel Road Rash und Nuclear Strike für Electronic Arts auf das Nintendo 64 konvertieren. THQ stellte seine Kompetenz in der Programmierung des Sytems mit dem Wrestling-Spiel WCW vs. NWO unter Beweis +++ Sony Computer Entertainment veröffentlicht am 26. März ein Musik-Spiel, welches das VPick, ein PlayStation-Gitarrenplektrum unterstützt. Stolen Song, so der Titel, schickt den Spieler auf die Suche nach einem gestohlenen Song des berühmten japanischen Gitarristen Hotei +++ Namcos heißersehntes Prügelspiel Tekken 3 wird voraussichtlich am 20. April in den USA erscheinen. Ein Termin für sie PAL-Version ist noch nicht bekannt



Indizierungen nun auch in Brasilien und Australien

Bisher durften wir uns in Deutschland als einen exklusiven Kreis bemitleiden, denn die Indizierung von Video- oder Computerspielen war bisher ein Phänomen, das man nur in Deutschland kannte. In Brasilien wurde nun das PC-Spiel Carmaggedon verboten, der brasilianische Distributor Brasoft mußte sogar die gesamte Ware vernichten. In Australien erging es dem ultrabrutalen PC-Titel Postal nicht viel besser. Damit mußte erstmals auf dem fünften Kontinent ein PC-Spiel aus den Regalen genommen werden.

Nachdem in den USA ebenfalls immer lautere Stimmen für eine staatliche Überwachung der Brutalo-Spiele zu hören sind, dürfte es nur noch eine Frage der Zeit sein, bis der Gesetzgeber aktiv wird. Obwohl, seien wir doch mal ehrlich: Solange nicht irgendwo eine entblößter weiblicher Körper zu sehen ist, könnte man in Amiland auch Serienkiller-Simulatoren oder die Videospielfassung zu Texas Chainsaw Massacre veröffentlichen -es würde wohl kaum jemanden interessieren.

Trotzdem fühlen wir uns nach den Entwicklungen in Brasilien und Australien nicht mehr ganz so alleine.

Neues Sports-Label von Fox

Im US-Fernsehen ist Fox Sports der Branchenführer in Sachen Sportübertragungen. Fox Sports überträgt die meisten Baseball- American Football- und NHL Hockey-Spiele in den USA und beschäftigt die bekanntesten Kommentatoren für diese Sportarten. Zusammen mit dem hauseigenen Label Fox Interactive startet Fox nun ein eigenes Sports-Label mit Spielen für die PlayStation. Die ersten Fox-Titel sollen sich um Eishockey, Golf und Fußball drehen. In Deutschland werden die Spiele von Fox Interactive über Electronic Arts angeboten.

+++ Bruce Willis' Debüt als virtueller Held im Spiel Apocalypse wird sich weiterhin verschieben. Activision hat scheinbar noch immer mit technischen Schwierigkeiten beim Programmieren des Third Person-Shooters zu kämpfen. Willis bezeichnete Apocalypse im Juni 1997 während einer Pressekonferenz anläßlich der E3-Show in Atlanta als Beginn einer dauerhaften Zusammenarbeit mit Activision +++ Nach Samurai Shodown 4 (Test in dieser Ausgabe) bereitet SNK nun eine Samurai Shodown-Compilation für die PlayStation vor. Die Sammlung soll die beiden ersten Teile des Neo Geo-Prüglers in 2D enthalten +++ Ein weiterer Schritt in Richtung „Marktkontrolle" unternahm Sony mit dem Erwerben der Exklusiv-Rechte für die X-Files-Serie. Nach Tomb Raider ist dies nun schon die zweite bedeutende Exklusivlizenz für den Konsolenmarkt +++ Virgin setzt den PC-Hit Blade Runner auch für PlayStation um. Zudem wird im März ein Extension-Pack für Command&Conquer 2 erscheinen. Der Titel wird „Vergeltungsschlag" lauten. 36 Zusatzmissionen werden darauf enthalten sein +++ Probe werkelt derzeit schon an Extreme-G 2 für Nintendo 64 +++ Die Rollenspiel-Sammlung Dungeons&Dragons für PlayStation wurde von Capcom überraschend auf Eis gelegt. Capcom hält das Produkt für zuwenig actionlastig und mit einem stark esoterischen Hauch behaftet. Trotzdem betont die Firma, daß dies nicht heiße, das D&D niemals erscheinen werde

FIRMEN-HOTLINES

Firma	Hotline
Acclaim	0180 - 533 55 55
Activision	06107 - 93 01 00
BMG	0180 - 5 30 45 25
Disney Int.	069 - 66 56 85 55
Electronic Arts	02408 - 940 555
Eidos	0180 - 5 22 31 24
GT Interactive	040 - 27 85 53 06
Laguna	06107 - 94 51 45
Konami	069 - 95 08 12 88
Mindscape	0208 - 99 241 14
Nintendo	0130 - 58 06
Psygnosis	069 - 66 54 34 00
Sega	040 - 2 27 09 61
Softgold	02131 - 96 51 11
Sony C.E.	069 - 665 43 400
Sony Tech. Hilfe	069 - 66 54 33 00
UBI Soft	0211 - 338 00 33
Virgin	040 - 39 11 13

Der Resident Evil 2-Spieleführer von Gamers Delight

Rechtzeitig zum Erscheinen der US-Version des Horror-Adventures Resident Evil 2 wird ein Spieleführer mit sämtlichen Komplettlösungen angeboten. Auf 132 Seiten erklärt der Perfect Guide von Versus Books alle Walkthroughs durch das 2 CDs umfassende Spektakel. Zudem enthält es Gameshark-Codes, die bspw. aus der Demo-Version eine halbfertige Vollversion machen, alle Karten der Vollversion sowie eine Aufzählung aller versteckten Gegenstände und Komplettlösungen für die Secret Character Tofu und Hunk. Wer also wirklich alles aus dem Top-Titel herauskitzeln möchte, sollte sich die kompetente Lösungshilfe nicht entgehen lassen.

Produkt: ....*Resident Evil 2 - Perfect Guide (Versus Books)*
Preis: ....*34, 95 DM*
Tel.: ....*089/ 340 186 -49 (Fax: -50)*
Bestelladresse: ....*Gamers Delight Marktstr. 8 80 802 München/ Schwabing*

Sony wird ungefährer Geschäftspraktiken beschuldigt

Die japanische Handels-Aufsichtsbehörde Japan's Fair Trade Commission (FTC) überwacht die japanische Wirtschaft ob eventueller Monopolisierungen auf den japanischen Märkten. Ende Januar forderte die Kommission Sony Computer Entertainment auf, die Diktatur der Software-Preise für die PlayStation zu unterlassen, weil dies gegen die Anti-Monopolisierungsgesetze in Japan verstoßen würde. Sony hatte Großhändler dazu gezwungen, ihre Ware ausschließlich an Software-Händler zu verkaufen. Falls dies nicht befolgt wurde, soll Sony Strafen angedroht haben, die die sofortige Auflösung bestehender Handelsverträge oder Lieferstops zur Folge gehabt hätten. Sony hat zudem die Software-Händler aufgefordert, keine gebrauchte Software zu verkaufen. Sony entgegnete auf die Vorwürfe der FTC, daß die Firma nicht gegen die japanischen Handelsgesetze verstoßen habe und der Aufforderung der FTC nicht Folge leisten werde. „Wir sind überzeugt davon, daß unsere Geschäftspraktiken nicht gegen die Anti-Monopolisierungsgesetze verstoßen haben und aktzeptieren die Anweisungen der FTC nicht,"sagte ein Sprecher der Firma. Wie sich dieser Fall entwickelt, wird sich in den kommenden Wochen zeigen.

Der erste Teil der Gewinner unseres X-Mas Gewinnspiels aus der Januar-Ausgabe

Eine kleine Anmerkung: Zwar fiel es anfangs noch leicht, Eure Wunschzettel zu berücksichtigen, doch schon nach wenigen Tagen häuften sich natürlich die Mehrfachwünsche (Airbrush PlayStation, Extreme-G und FIFA 98) dermaßen, daß wir letztendlich dazu übergegangen sind, die restlichen Preise an die schnellsten Einsender zu verteilen. Viel Spaß beim Zocken und den Nichtgewinnern viel Glück für die nächsten Verlosungen.

GTInteractive
PlayStation
Kersten Helmig aus Nordenham
jeweils 1x Abe:
Marc Freudenhammer aus Ennepetal, Michael Konsy aus Schönberg, Simone Liesenberg aus Regnitzlosau, Berndson Schäfer aus Antweiler/Ahr, Alexandra Reißig aus Erlangen
jeweils 1x Abe T-Shirt:
Walter Creter aus Darmstadt, Andreas Wächter aus Sairbeck, Raphael Derer aus CH-Oetwil am See, Alex Lehrke aus Zunsweier, Adrian Bolik aus Emsdetten, Simon Schöpf aus Bayreuth, Michael Maizen aus Darmstadt Thomas Thiede aus Frankfurt,Thomas Altmann aus Nürnberg, Alexander Fischbach aus Wangen

Hasbro
Frogger PSX
Dimitri Matwejew aus Hamburg
Beast Wars PSX
Markus Kant aus Celle

Beast Wars Figuren
Sascha Albert aus Baumholder, Markus Schierenberg aus Mönchengladbach, Matthias Merker aus Quickborn, Andreas Hartinger aus Lengede, Oliver Reiner aus Kornwestheim
Frogger T-Shirt
Sascha Saltenberger aus Villmar / Aumenau, Dirk Bindhammer aus Bonn, Suthee Phichetsin aus Stadthagen, Thomas Baier aus Geiselköring, Martin Kilb aus Frankfurt a.M.

Sony
ValuePack+FF7+Shirt
Dieter Schlereth aus Ochsenfurt
Final Fantasy VII
Mark Alzner aus Stuttgart, Lucien Geis aus Drochtersen, Fabian Scherhoff aus Herne
Crash Bandicoot 2
Stefan Brocker aus Görlitz, Nunzio Scaffidi aus Lörrach, Dieter Back aus Michelstadt
Baphomets Fluch 2
Timm Davids aus Borgteheide, Sebastian Tillmeier aus Lüdenscheid, Rajko Salow aus Boizenberg
(jeweils incl. MemoryCard)

Eidos
Fighting Force Jacke
Philipp Reinartz aus Bonn

Fighting Force T-Shirt
Andreas Pelczer aus Sandhausen, Christopher Dean aus Paderborn, Stefan Boue aus Gamersschwang, Manfred Thies aus Walsrode, Christian Capella aus Schwanewede

Dataflash
Gamebuster N64
Sebastian Gerholdt aus Berlin, Luise Komma aus Thiersheim, Antonio Serio aus Leverkusen, Sayeed Zeeshan aus Horb-Obertalheim, Patrick Lork aus Gelsenkirchen
Memory Plus
Eckhard Heinze aus Bielefeld, Daniel Thut aus Ingolstadt, Yasin Derbeder aus Altend, Marcus Tischler aus Sinzig, Sven Lenonhardt aus Dassel
Gamebuster PlayStation
Helge Fink aus Stanfurt, Andreas Pflaum aus Wuppertal, Benjamin Raffel aus Fürstenau, Katrin Fischer aus Rosenheim, Daniel Sauer aus Düsseldorf

Acclaim
Extreme G
Christian Burger aus Weimar, Hartmut Schirmer aus Regnitzlosau, Karl-Heinz Linnenberg aus Herne, Oliver Zimmermann aus Hannover

Laguna
Total Drivin'
Christian Heiml aus Tittmoning, Daniel Hecht aus Mettmann, Detlef Kellner aus Collenberg
Jersey Devil
Andreas Schill aus St. Johann Ble., Reimund Kreidler aus Spaichingen, Michael Jansen aus Büdelsdorf,
Dynasty Warriors
Matthias Horn aus Schwerin, Christian Demant aus Gütersloh, Tino Bernabei aus Bonn
MRC
Martin Schlötterer aus Ansbach

BMG
Jacke
Sebastian Holzmann aus Oldenburg, Klaus Rödel aus Köln

Courier Crisis + Shirt
Michael Stöbberl aus Stuttgart, Bernhard Schaupp aus Lohr a. Main, Frank Pruessmann aus Herzogenaurach, Christian Ollwig aus Kotelow, Josef Seiter aus Esslingen, Arman Behdad aus Wiesbaden, Sebastian Bovermann aus Remscheid, Tobias Bauer aus Weilheim, Markus Bochenski aus Delmenhorst, Christian Harzheim aus Dattenfeld, Matthias Hübl aus Atting, Michael Würthen aus Egnating, Steffen Köhler aus Schöneck, Klaus Kapuscinski aus Dinkelscherben, Oliver Speidelsbach aus Viersen, Christoph Schwamborn aus Siegburg, B. Schäfer aus Hattersheim, Markus Röder aus Nümbrecht, Oliver Herber aus Uetersen, Sascha Jansen aus Dobel

Konami
ISS Pro
Christian Dietrich aus Oberweser Oedelsheim, Christian Gress aus Nürnberg, Ralph Thormann aus Ahlen, Franck Schuchhardt aus Lübeck, Diana Barthelmess aus Mainz
Vandal Hearts
(+Suikoden Soundtrack)
Danyel Elferink aus Münster, Andreas Hüske aus Duisburg, Patrick Thinius aus Lorsch, Elvis Parata aus CH-Strengelbach, Nino Dodig aus Neuss

ISS T-Shirt
Patrick Beierle aus Wehr, Markus Rassmonde aus Regensburg, Alexander Mayer aus Mühlacker, D. Hien aus Mainz, Christian Schröde aus Bielefeld

Nintendo
Diddy Kong
Christian Peetz aus Herzogenaurach, Martin Zimmer aus Niederwerrn, Klaus Reiss aus Döhlau
Gameboy Pocket
Dennis Ott aus Goch

Star Wars Special Edition
Gerhard Meier aus Bad Salzuflen
Roland Schotter aus Hamburg
Mario Benavides aus Paderborn
Felix Schumann aus Tübingen
Stefan Hubbuch aus Dortmund

SEGA
Manx TT Jacke
Kai-Uwe Käuttel aus Heßloch, Edgar Geschwind aus Bremen, Cyril Ochsner aus CH-Suhr
Icke Fußball
Dalibor Preloznik aus Bonn, Christophe Speroni aus Berlin, Michael Schneider aus Hamburg

10x Topspiele aus SEGA-Lineup
Rolf Wilfert, 02977 Hoyerswerda


ACCLAIM
SPORTS
Mitmachen und gewinnen!
In den USA ist American Football die Kult-Sportart schlechthin. Bei uns hingegen gehört der Sport, der so gar nichts mit unserem Fußball zu tun hat, eher in die Exoten-Nische. Deshalb verlosen wir in Zusammenarbeit mit Acclaim einen netten Packen Spiele rund um das Thema American Football! Acclaim hat das Referenz-Spiel schlechthin für diese Sportart: NFL Quarterback Club 98, das dank hervorragender Spielbarkeit und Grafiken im N64-Hires-Modus in unserer Dezember-Ausgabe die Höchstwertung erhielt.
Wer mit American Football absolut nichts am Hut hat, der kann das AF-Ei mit dem Hartgummi-Puck tauschen. Acclaim hat nämlich auch eine coole Simulation einer weiteren amerikanischen Top-Sportart im Sortiment. NHL Breakaway für die PlayStation wurde im November mit 9 von 10 Punkten bewertet und stellt sogar im Bereich Team-Management und Solo-Spiel die Referenz dar.
Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Acclaim wertvolle Preise rund um Acclaim Sports:
10 x NHL Breakaway (Sony PlayStation)+ Radiergummi-Puck
10 x NFL Quarterback Club 98 (Nintendo 64)
10 x Mini-American Football mit NFL-Teamemblem
American Football-Frage:
Wer hat die Super Bowl'98 gewonnen, und wie lautet das Ergebnis?
Eishockey-Frage:
Wie heißt die Trophäe der NHL?
Schickt Eure Antworten an:
Redaktion Fun Generation
Stichwort: „Ohne Schweiß kein Fleiß“
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 1.März.1998
Coming soon from Acclaim Sports: NHL Breakaway 98 (N 64), Acclaim Sports Soccer (N 64), WWF Warzone (PlayStation, N 64)

Das Einsteigerspecial

strat

Julian Ossent

Realitätsnähe ist oftmals einer der reizvollsten Aspekte an historischen Strategiespielen (Iron Storm)



Der Urvater der rundenbasierenden Einheitenschlachten: Nectaris auf der PC-Engine

Nachdem Euch Kollege Holger in der letzten Ausgabe die Abteilung Rollenspiele ausführlichst und kompetent vorgestellt hat, ist es nun an mir, Einsteigern den Bereich Startegiespiele ein wenig näher zu bringen. Kaum ein anderes Genre wird so unterschiedlich von den Videospielern aufgenommen, die einen lieben es und halten sich stundenlang beim peinlichst genau durchdachten Ziehen wichtiger Einheiten vor dem Bildschirm auf, während andere schon beim bloßen Erwähnen von Titeln wie „Panzer General“ oder „Command & Conquer“ angewidert die Augen verdrehen. Strategiespiele lassen sich relativ grob in zwei Kategorien einteilen, nämlich in die sogenannten „rundenbasierenden“ und in die in „Echtzeit“ ablaufenden. Wie die Namen schon verraten, steht Ihr bei letzterem als Erschwernis auch noch unter Zeitdruck; wer hier zu viel Zeit mit Planen und Überlegen verschwendet, während der Computergegner schon mit seinen versammelten Einheiten vor der Tür steht, hat eben Pech gehabt. Die klassische, in mehrere Runden aufgeteilte Variante des Genres läßt Euch so viel Zeit, wie Ihr wollt, um Eure Aktionen sorgfältig zu planen und auszuführen; Euer elektronisches Gegenüber zieht erst, wenn der eigene Zug vorüber ist. Bei manchen Titeln müßt Ihr innerhalb einer vorgegebenen Anzahl eben jener Turns die jeweiligen Missionsziele erreicht haben, andere Spielehersteller zeigen ein wenig mehr Herz für Anfänger und verzichten auf jeglichen zusätzlichen Zeitdruck. Doch was hat man bei einem Strategiespiel denn eigentlich wirklich zu tun, was sind Sinn und Zweck dieser Titel?



Viele verschiedene Werte zeigen Stärken und Schwächen der einzelnen Einheiten (Iron Storm)



Typisch für die meisten Titel des Genres: Nach einer erfolgreichen Schlacht werden satte Statistiken eingeblendet (Nectaris)



Tolle Zwischensequenzen sind die besondere Stärke von Iron Storm

Rundenbasierende Titel

Widmen wir uns erst einmal den „klassischen“ Vertretern des Genres, am Beispiel des definitiv ausgereiftesten (und dadurch auch u.a. schwersten) Produkts auf dem Markt, SSI's Panzer General. Hintergrund dieses Games ist der Kampf der deutschen Wehrmacht gegen die alliierten Streitkräfte. Es kam unfreiwillig in die Schlagzeilen, da es einst wegen der etwas pathetisch geschriebenen Anleitung erst einmal indiziert wurde, mittlerweile jedoch erschien eine überarbeitete Fassung des Handbuchs, und der Strategiekoloß ist wieder frei erhältlich. Aufgeteilt ist Panzer General in mehrere Missionen; vor jedem Einsatz bekommt Ihr eine Übersichtskarte eingeblendet, auf der die Schlacht stattfindet, und auf der Ihr Eure Einheiten, in diesem Falle Kriegsgerät des zweiten Weltkriegs, auf bestimmten Startfeldern plazieren dürft. Je nach Kartengröße habt Ihr eine bestimmte Anzahl von Zügen Zeit, um dem Computergegner bestimmte Missionsziele wie Flughäfen oder größere Städte abzunehmen. In jedem Turn entscheidet Ihr, ob Eure Einheiten sich bewegen, feindliche Truppenteile angreifen oder Munition und Treibstoff nachtanken sollen. Jede Eurer Units hat einen bestimmten Stärkefaktor, im Normalfall hier eine 10, der den Beschädigungsgrad und die Anzahl der Fahrzeuge angibt. Trifft man auf gegnerische Einheiten, wird eine kleine Sequenz eingeblendet (bei Panzer General ist diese etwas mickrig ausgefallen, Segas Iron Storm hat hier deutlich mehr zu bieten), und der Kampf wird dargestellt. Je nach Stärkegrad der beiden Truppen werden diese mehr oder minder schwer beschädigt, sinkt der Gesamtstärkefaktor unter 1 ist die Einheit zerstört, beschädigte Einheiten können jedoch unter Verlust eines Zuges wieder repariert werden. Für überstandene Kämpfe bekommen die Units Erfahrungspunkte, hat ein Pan-

Die wichtigsten Rollenspiele für Konsole auf einen Blick

PC Engine

Nectaris/ Military Madness (Hudson Soft)
(demnächst übrigens als 32-Bit-gerechte Umsetzung für die PlayStation)
Urvater des rundenbasierenden Strategiespiels

Sega Mega Drive

Herzog Zwei (Sega)
Erstes Echtzeit-Strategiespiel mit reichlich Baller-Einlagen

Warsong (Treco)
Fantasy-Strategiespiel mit Spezialcharakteren wie Generälen und Helden, leichter Rollenspieltouch

Dune II (Westwood)
Das Spiel, dem die Echtzeittitel ihren Durchbruch verdanken, basierend auf der Filmvorlage Dune - Der Wüstenplanet. Vorgänger von Command & Conquer

Shining Force I+II (Sega)
Interessante Mischungen aus Rollenspiel und Strategie mit Schwerpunkt auf erstgenanntem

Sega Saturn

Advanced World War (Sega)
Inoffizieller Nachfolger von Iron Storm mit noch mehr grafischen Finessen. Ein geeignetes Einsteigerspiel, allerdings auch für Profis ein Muß. Leider nur in japanischer Sprache, die Sprachbarriere ist jedoch leicht zu überwinden

Dragonforce (Sega)
Neueste Mischung aus strategischen und Rollenspiel-Elementen. Grafisch ansprechend und mit guter Story

Iron Storm (Sega)
Rundenbasierendes Strategiespiel im zweiten Weltkrieg. Fantastische Kampfanimationen, ein Muß für jeden Saturn-Besitzer.

Sony PlayStation

Panzer General (Mindscape)
Ausgeklügeltstes und bestes rundenbasierendes Strategiespiel mit überragender künstlicher Intelligenz. Nur für Fortgeschrittene und Profis geeignet.

Panzer General II- Allied General (Mindscape)
Nachfolger von Panzer General, diesmal spielt man nicht auf deutscher, sondern alliierter Seite. Etwas leichter als das Original, aber immer noch nicht für Einsteiger zu empfehlen.

Warhammer-Im Schatten der gehörnten Ratte (Mindscape)
Ebenfalls aus dem Fantasy--Bereich, genau wie Warcraft II in Echtzeit, doch mit ordentlich knackigem Schwierigkeitsgrad. Eigentlich nur Profis und Warhammer-Fans zu empfehlen.

PlayStation & Saturn

Command & Conquer I+II (Westwood)
Herausragende Spielbarkeit, tolle Zwischensequenzen und eine hervorragend programmierte künstliche Intelligenz machen den Kauf dieser Spiele zur Pflicht. Für Einsteiger ideal geeignet.

Warcraft II (Blizzard)
Fantasy-Epos über den Krieg zwischen Menschen und Orks im Lande Azeroth. Echtzeit-Strategiespiel der Extraklasse im Stil von Command & Conquer. Zusammen mit eben jenem klare Referenz und prädestiniert für die ersten Schritte ins Genre.



Nicht alle Strategiespiele glänzen mit toll animierten Zwischenspännen (Dragonforce)...



...das heißt aber nicht, daß grafisch gespart werden muß (Dragonforce)



zer beispielsweise an 25 Gefechten erfolgreich teilgenommen, gilt er als Elitetruppe und ist entsprechend schlagfertiger. Das Einnehmen gegnerischer Stellungen und die Zerstörung der Computertruppen

Command & Conquer lebt stark von der tollen Hintergrundstory, die in eindrucksvollen Zwischensequenzen erzählt wird



Deutsche Panzer rollen über die belgische Grenze (Iron Storm)



Die Kampfsequenzen waren früher grafisch noch etwas einfacher gehalten (Nectaris)

verschafft Euch sogenannte Prestigepunkte, mit denen Ihr alte Einheiten aufrüsten und reparieren sowie neue erwerben könnt. Ein bestimmter Teil des Heeres sind sogenannte Core Units, die Ihr nach einer erfolgreichen Schlacht mit in die nächste Karte übernehmen dürft, so daß Ihr nach spätestens fünf Schlachten über ein relativ erfahrenes Truppenkontingent verfügt. Typisch für fast das gesamte Genre der rundenbasierenden Strategiespiele ist bei Panzer General die grafische Präsentation. Hier legt man für gewöhnlich mehr Wert auf eine gute Übersichtlichkeit als auf spektakuläre Effektorgien, sicherlich ein Grund für viele Neueinsteiger, erst einmal etwas ablehnend zu reagieren. Doch so unglaubwürdig es zunächst auch klingen mag, die Grafik, wenn sie nicht gerade abschreckend häßlich ist, tritt, hat man sich erst einmal eingespielt, absolut in den Hintergrund. Wichtig ist die AI, die künstliche Intelligenz des Computers, -denn was hilft es, daß die Panzer toll animiert rasselnd durch eine super gerenderte Landschaft kacheln, wenn der Gegner seine Einheiten mit dem Verstand einer Erdnuß durch die Gegend zieht? Doch leider gibt es viele, (nicht über die Formulierung böse sein) „engstirnige" User, die nicht bereit sind, bei einem Titel mit schlechterer Präsentation tiefer in die Materie einzusteigen. Sicherlich auch aus diesem Grund suchten die Software-Programmierer in den letzten Jahren nach einer Möglichkeit, die Strategiespiele

Bei Dragonforce verfügt Ihr über bestimmte Kommandeure, die noch spezielle Eigenschaften miteinbringen



Oftmals ein Grund, warum Toptitel nicht in Deutschland erscheinen: Der Index schnappt wegen der Darstellung von Hakenkreuzsymbolen zu

einem breiteren Publikum zugänglich zu machen. Geboren wurde ein neues Genre, mit dem Vorhängsel „Echtzeit".

Kommt Zeit, kommt Rat

Zwar war schon vor einigen Jahren, genauer gesagt 1989, niemand geringeres als Sega auf die Idee gekommen, ein gewöhnliches Strategiespiel mit Action-Elementen zu versehen, richtig durchsetzen konnte sich der Titel Herzog Zwei aber zumindest in unseren Breitengraden nicht. Das sollte sich im Jahre 1993 allerdings ändern, als sich Westwood Studios entschied, nach dem enormen Erfolg ihres PC-Titels Dune II knapp ein Jahr zuvor, eine Adaption für Segas Mega Drive zu veröffentlichen. Die Kombination aus Lager- und Truppenaufbau und den anschließenden Schlachten -stets unter Anspannung, da man nie wußte, ob der Computergegner schneller war- schlug ein wie eine Bombe. Dune II wurde zu einem der meistverkauften Spiele auf Segas 16-Bitter, der Durchbruch der Echtzeit-Strategiespiele auch auf den Videospielkonsolen schien geschafft. Doch erst mit den neuen 32-Bit-Geräten ergab sich die Möglichkeit, wirklich das technische Potential zu erreichen, das der PC als Vorreiter im Strategiespielbereich schon längere Zeit innehatte. Ganz angeglichen hat sich das Niveau



Das zentrale Element vieler Echtzeit-Strategiespiele: das Auf- und Ausbauen eigener Lagereinrichtungen (Com. & Conquer)



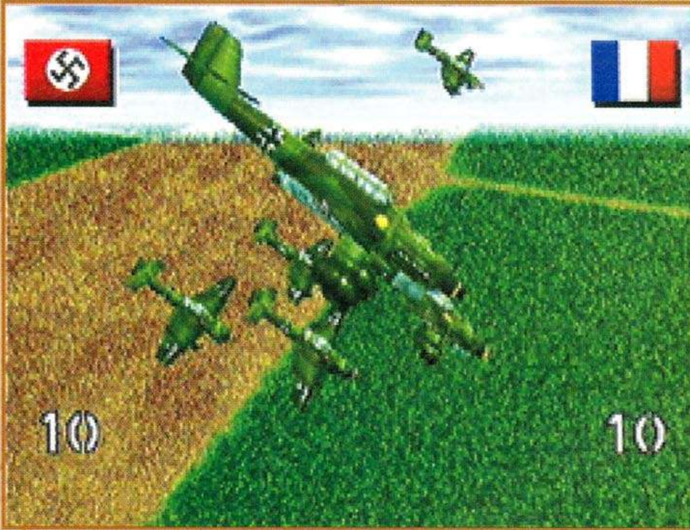
Die Overview-Karten geben Euch einen Überblick über den Gesamtschlachtverlauf (Command & Conquer)



Ein typisches Schlachtfeld eines rundenbasierenden Titels: grafisch schlicht, aber übersichtlich (Iron Storm)



Paradebeispiel für den Reiz eines Echtzeitspiels: die grafisch aufwendigen Gemetzel der gegnerischen Armeen (Warcraft 2)



Bei einer historischen Taktikschlacht werden sowohl Land-, See- als auch Luftstreitkräfte simuliert (Iron Storm)



Das erste Echtzeit-Strategiespiel ist nicht, wie oft vermutet, Dune II, sondern Herzog Zwei auf dem Mega Drive gewesen



Bei den älteren Genrevertretern wurden oft noch Rollenspielelemente miteingeflochten (Warsong)

bis heute nicht, fast alle Titel des Genres erscheinen auf den „reinen" Spielkonsolen deutlich nach den Originalen. Solange sie aber überhaupt umgesetzt werden, ist dieses Manko zu verschmerzen. Für den endgültigen Durchbruch des aufgepeppten Spielegenres sorgten 1996 der offizielle Nachfolger von Dune II und das mittlerweile längst zum absoluten Kultspiel avancierte Command & Conquer, von dem bereits ein zweiter Teil erhältlich ist, am dritten wird bei Westwood bereits kräftig gewerkelt. Grundsätzlich geht es bei den Echtzeit-Strategiespielen darum, bei möglichst geringem Zeitaufwand eine sichere Basis mit starken Verteidigungsanlagen zu errichten, ohne dabei jedoch den Aufbau einer schlagkräftigen Offensivtruppe zu vernachlässigen. Wer hier nicht die richtige Abstimmung findet, wird sehr schnell feststellen, wieviel Aggressionspotential wirklich in Computerspielen steckt. Ein Beispiel: Nach langem Ringen sind Eure Truppen in der entscheidenden Schlacht vor den Toren des gegnerischen Hauptquartiers endlich drauf und dran, die Oberhand zu gewinnen, als plötzlich eine kleine Schar feindlicher Einheiten Euer nunmehr schutzloses Lager angreift und restlos auseinanderlegt. Heißa, da fliegt das Joypad gerne einmal quer durchs Zimmer! Das A und O bei jeglichen Echtzeitspielen ist ein gleichmäßiger Aufbau von Defensive und Offensive, andernfalls ist wirklich kein Blumentopf zu gewinnen; diesen Grundsatz sollte man immer beherzigen. Nie vergessen: im Normalfall hilft ein konstanter Aufbau immer mehr als risikoreiche Ausfallmannöver, Zeitbegrenzungen sind in diesem Genre eindeutig die Ausnahme. Wichtig außerdem: Meistens sind die Einheiten so programmiert, daß sie alleine nicht so schlagkräftig sind wie im Verband, laßt also z.B. bei Command & Conquer schwere Panzer immer mit Infanterie zusammen marschieren, die beiden Truppenarten ergänzen sich hervorragend. Ein letzter aber gewaltig wichtiger Tip noch zum Schluß: Speichert, so oft Ihr könnt, ab, wenn das Programm es erlaubt. Warcraft II hat diese Option integriert, meiner Meinung nach ein absolutes Muß, das ansonsten hervorragende Command & Conquer jedoch nicht (!), hier müßt Ihr wirklich vorsichtig zu Rande gehen, hoffen wir, daß Westwood diesen Schnitzer beim dritten Teil ausmerzt.





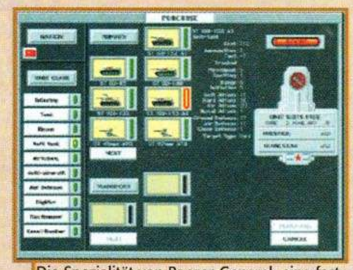
Warsong macht auch heute noch trotz der völlig veralteten Grafikengine eine Menge Spaß



Die spektakulären Zwischensequenzen von Iron Storm suchen ihresgleichen

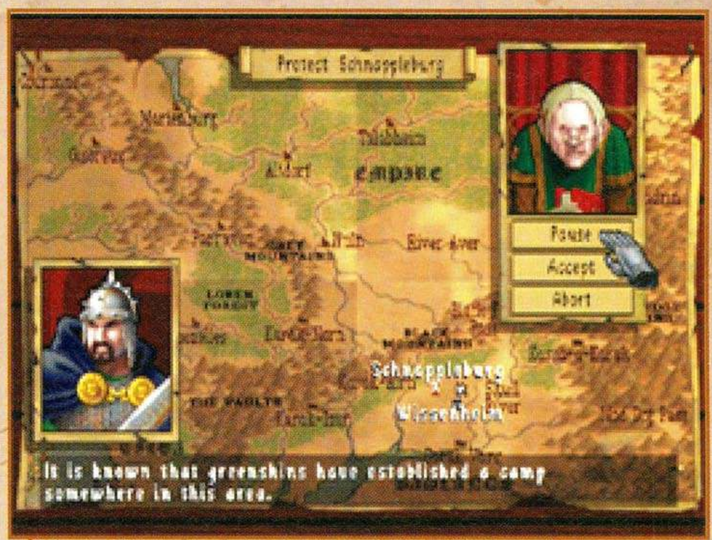


Erfeuen sich ebenfalls höchster Beliebtheit: Strategieepen mit Fantasy-Hintergrund (Dragonforce)



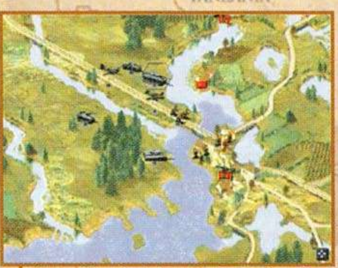
Die Spezialität von Panzer General: eine fast unendliche Anzahl verschiedener Waffentypen


Hoffentlich wird auch das definitiv beste rundenbasierende Strategiespiel auf die PlayStation umgesetzt (Panzer General IIID)



Bei einigen Titeln kann man selbst den Ausgang der Story mitbestimmen (Warhammer)


Die direkte Spieloberfläche ist bei Strategietiteln oftmals grafisch nicht sehr anspruchsvoll

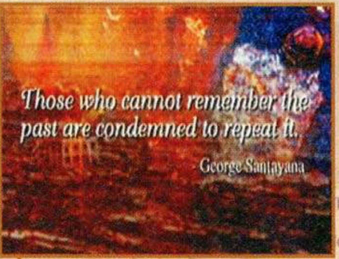

Die Detailfreude bei Panzer General IIID ist phänomenal, hier stimmt eigentlich alles



Bei Echtzeitschlachten kann man schon einmal ein wenig in Hektik geraten (Warhammer)

Für welchen Spieler welches Spiel?

Definitiv ein Charakterprofil für einen Echtzeit- oder klassischen Strategiespieler zu erstellen, ist sicherlich äußerst schwierig. Trotzdem einige grundlegende Hinweise: Wer eher auf ein bißchen actionreiche Kost steht und auf ein wenig Druck nicht verzichten möchte, der ist bei den Echtzeit-Strategiespielen wie Command & Conquer oder Warcraft II besser aufgehoben, als bei dem eher trockenen Panzer General. Grafisch sind die beiden erstgenannten sicherlich auch wesentlich attraktiver, die atmosphärischen Zwischensequenzen bieten einen zusätzlichen Reiz.



Ohne Kommentar

Doch sei gleich eine Warnung angemerkt: Geduld ist hier das Zauberwort. Gerade bei Command & Conquer kann ein kleiner Fehler den sicher geglaubten Sieg kosten, auf grund des ständigen Drucks, der vom Gegner ausgeht (der Feind schläft nie!), passieren Leichtsinnigkeiten relativ oft. Wer bereits das Joypad frustriert zur Seite legt, wenn man eine Mission nicht auf Anhieb schafft, sollte sich die Anschaffung eines dieser nicht unbedingt leichten Spiele gut überlegen. Diejenigen von Euch, denen eine etwas schlichtere grafische Darstellung genügt und die sich beim Planen und Ausführen ihrer Züge lieber etwas mehr Zeit lassen wollen, sei die Orientierung auf die rundenbasierenden Strategiespielen geraten. Auch hier muß man nicht immer auf optische Leckerbissen verzichten, als Beispiel dienen hier wohl die fantastischen Kampfanimationen von Iron Storm, und die AI von Panzer General z.B. sucht in der Branche ihresgleichen. Diejenigen unter Euch, die auf realistische und historisch genaue Simulationen stehen, sollten sich Panzer General oder Iron Storm näher anschauen; Fantasyfans werden mit Warhammer oder Warcraft II sicherlich voll auf ihre Kosten kommen, während alle anderen mit Command & Conquer I oder II liebäugeln dürfen. Zugegebenermaßen ist aller Anfang nicht leicht, aber das Genre der Strategiespiele, egal welche der beiden Richtungen man bevorzugt, eröffnet spielerische Möglichkeiten wie kaum ein zweites. Wenn sich die ersten Erfolge einstellen und man allmählich die grundlegenden Taktiken beherrscht, macht sich schnell Stolz breit. Es ist außerdem ein gutes Gefühl zu wissen, daß man hier nicht durch gute Reaktionen zum Ziel gekommen ist, sondern durch strategisches Denken und der damit verbundenen Aktivierung der eigenen grauen Zellen. Und betrachtet man die Masse der wirklich guten Titel in diesem Genre, die derzeit die PC-Welt heimsucht, darf man sich in angesichts der Tatsache, daß sicherlich Adaptionen auf den Konsolen erscheinen werden, wirklich auf ein hervorragendes Strategiespielejahr 1998 freuen.

Enigma
3D-Adventure
Koei / PlayStation

Aus dem Hause Koei kommt zur Abwechslung mal kein weiterer Nobunaga-Titel. Statt dessen steht mit Enigma ein Adventure in den Startlöchern, das dem Spieler eine völlige Bewegungsfreiheit in seiner dreidimensionalen Welt bietet. Anfangs hat man die Wahl zwischen den drei Charakteren Akira, Thomas und der weiblichen Vertreterin Katherine, die den Schergen des Bösen mittels Handfeuerwaffen und magischen Gegenständen das Handwerk legen wollen. Hauptziel von Enigma ist das Lösen des Geheimnisses der legendären Steine, die von Monstern in ihren Besitz genommen wurden. Die Bilder lassen zumindest grafisch Gutes erhoffen, wenn auch bis zum Release in Fernost noch einige Zeit verstreichen dürfte.



Bio Freaks
Beat' em Up
Midway / Nintendo 64





Midway setzt auch in Zukunft auf die von ihnen losgetretene Blut- und Gewaltwelle. Bio Freaks, der neueste Prügeltitel für das Nintendo 64, orientiert sich nahe an Bushido Blade, was sich nicht zuletzt an der integrierten First-Person-Perspektive erkennen läßt. Zudem bietet es dem Spieler eine völlige Bewegungsfreiheit, die in Verbindung mit der erstmals nicht Weichzeichner-geprägten Grafik für optische Höhepunkte sorgt. Obwohl Bio Freaks erst zu 15 Prozent fertiggestellt ist, überzeugt es schon jetzt durch seine bemerkenswerte Detailverliebtheit. Abgehackte Körperteile fliegen lustig durch die Kampfarena, und abgeschossenen Pfeile (Yes! Weapons!) bleiben während des ganzen Kampfes im Körper des Feindes stecken. Das ursprünglich als Automat geplante Spiel erscheint noch im Sommer in den USA.

SOFTWARENEWS

Final Round

Sportspiel

Atlus / PlayStation





Mit dieser Boxsimulation versucht Atlus neue Wege zu gehen: Anstatt ein actionlastiges Prügelspiel zu entwickeln, konzentriert man sich auf den Part des Trainers. Besonders die psychologische Seite scheint von großer Bedeutung zu sein. Der Erfolg im Ring stellt sich nur dann ein, wenn man dem Zögling ein Gefühl des Vertrauens und der Nähe vermitteln kann. Während des Kampfes erteilt man die Befehle bezüglich der Offensiv- oder Defensivtaktiken aus der Ringecke und hofft auf einen positiven Ausgang des Geschehens. Um die Boxer besonders real in Szene zu setzen, hat man auf das bewährte Motion-Capture-Verfahren zurückgegriffen, auch wenn sich auf den Bildern ein leichter Anime-Touch nicht leugnen läßt. Final Round könnte Anfang März als Japanimport erhältlich sein.

Soukaigi

3D-Action

Square Soft / PlayStation





Square Soft arbeitet weiter an der Position des Alleinunterhalters auf der PlayStation. Soukaigi ist das nächste Spiel auf der langen Releaseliste der Edelschmiede. Ähnlich wie bei Bushido Blade wird der Spieler in eine dreidimensionale Umgebung versetzt, in der er sich gegen allerlei schreckliche Monster, die aufgrund eines Meteoriteneinschlages in Mt. Fuji und der damit verbundenen Öffnung eines Dimensionstor in diese Welt eingedrungen sind, erwehren muß. Zu den allseits beliebten Hieb- und Stichwaffen gesellen sich im Unterschied zur gerade erwähnten Kampfsportsimulation diesmal auch Zaubersprüche. Der größte Unterschied liegt jedoch in einer außergewöhnlichen Fähigkeit unseres Helden: die letzte Hoffnung der Menschheit kann nämlich fliegen. Wann und ob Soukaigi nach Europa kommt, steht allerdings noch nicht fest.

March Madness '98

Sportspiel

Electronic Arts / PlayStation



Nachdem man mit FIFA '98 den Fußballthron auf der PlayStation und dem Nintendo 64 besetzt hat, widmet man sich bei Electronic Arts einer etwas weniger populären Sportart, dem Frauenbasketball. Damit das Ganze dann auch richtig gut aussieht, hat man Yolanda Griffith (Long Beach StingRays) und Kate Starbird (Seattle Reign) hinzugezogen, um an Motion-Capture-Aufnahmen zu kommen. Hoffentlich erlaubt man sich bei EA Sports keine großen Patzer, schließlich ist March Madness '98 das erste Basketballvideospiel mit weiblicher Besatzung und soll schließlich nicht das letzte bleiben. Ein Multiplayer-Modus ist mit an Bord, über die restlichen Features ließ sich aber leider noch nichts in Erfahrung bringen. Mit etwas Glück erscheint das Spiel noch im Frühjahr in den Staaten.

Bomberman Hero

Bomb'n Run

Hudson/Nintendo 64





Hudson holt erneut zum großen Rundumschlag aus: Neben Bomberman Fight, das bereits in der letzten Fun Generation vorgestellt wurde, folgt nun Bomberman Hero für das Nintendo 64. Die Ähnlichkeit zum mißglücktem Vorgänger sind jedoch schon in der Rohversion zu erkennen. Neben dem zeitlos genialen VS-Mode hat auch wieder der Jump'n Run-Part seinen Sprung ins Spiel geschafft. Bleibt zu hoffen, daß diesmal mehr Wert auf ein ausgewogenes Spieldesign gelegt wird. Erscheinen soll das bombige Spektakel noch bis Mitte des Jahres.

SOFTWARENEWS

Lunar: Silver Star Story

RPG

Game Arts/PlayStation





Nach langem Hin und Her wurde nun endlich das erste Spiel aus der in Japan populären Lunar-Serie für Sonys PlayStation angekündigt. Das Spiel rund um Ghaleon, der für die US-Version die Stimme von John Truitt verliehen bekommt, wird sich deutlich von seinen Vorgängern auf Mega-CD und Saturn abheben. Der Anteil der FMVs steigt um das Vierfache, Animation und Charaktervielfalt erfahren zusätzlich ein Upgrade. Das Spiel ist bereits seit Sommer 97 in Arbeit und wird, wenn alles gut geht, im August in den Staaten erscheinen, lediglich drei Monate nach dem Japanrelease. Leider wurde gleichzeitig mit der Ankündigung einer PlayStation-Version die Saturn-Variante endgültig auf Eis gelegt...

Road Rash 3D

Rennspiel

Electronic Arts/PlayStation





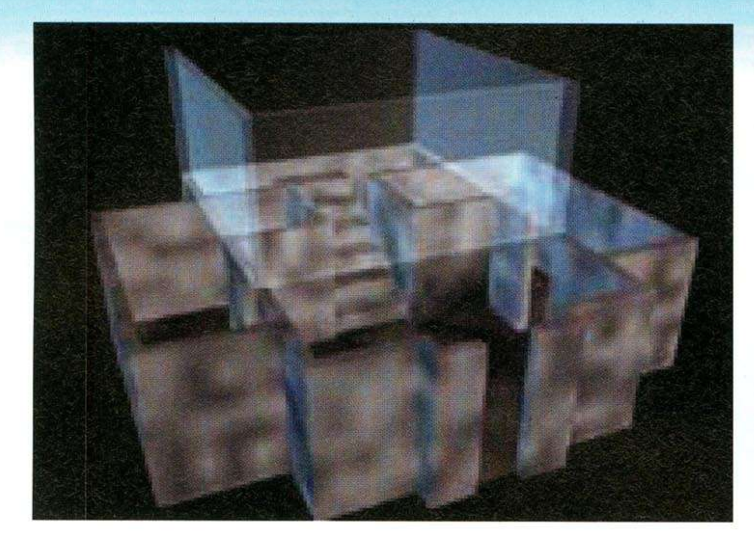


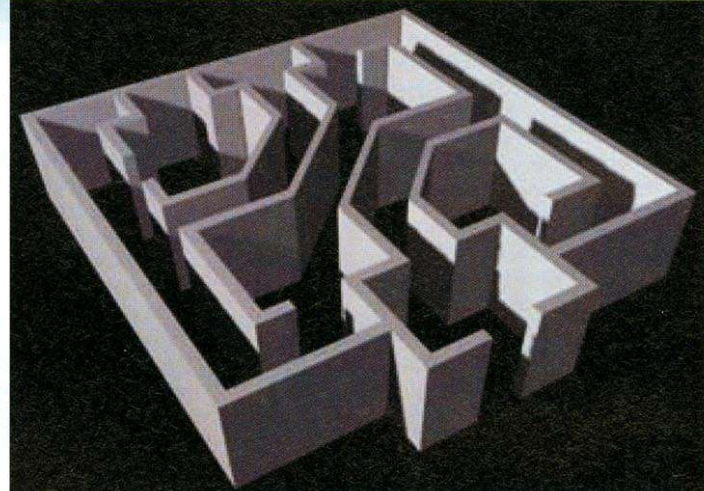
Nachdem das erste Road Rash-Spiel für die PlayStation lediglich einen erneuten Aufguß der 3DO-Fassung darstellte, setzt man bei EA diesmal auf eine völlige Neuentwicklung. Die Grafik wird von Grund auf einer Frischzellenkur unterzogen, besonders die Darstellung der im Verlauf des Spiels ausbaufähigen Rennmaschinen wirkt wesentlich spektakulärer, nicht zuletzt da man sich von der Bitmap-Darstellung endgültig lösen konnte und den Fahrern mittels Motion Capture-Technik mehr Leben einhauchte. Das in vier Klassen aufgeteilte Spiel könnte noch im Frühjahr in den Handel kommen, vielleicht liefern wir Euch demnächst schon ein ausführliches Preview.

Götz Schmiedehausen

Turok 2

In der ersten Episode aus dem Leben des Indianers Turok, der sich in einer feindlichen Welt voller Dinosaurier behaupten muß, droht der Campaigner, ein mächtiger Cyborg, die Welt mit seinem Chronosceptor zu vernichten. Inzwischen hat Turok den Kriegspfad wieder verlassen, doch neue Gefahren lauern in Form eines auf der Erde gestrandeten Alienraumschiffes.





Eingeklemmt im Bauch des Schiffes dirigiert Primagen, ein monströser Charakter, seine Armee der Monster in die Wälder Turoks. Zudem bemächtigt auch er sich der zahlreichen Urzeitechsen und verwandelt sie in Cyborg-Dinos.

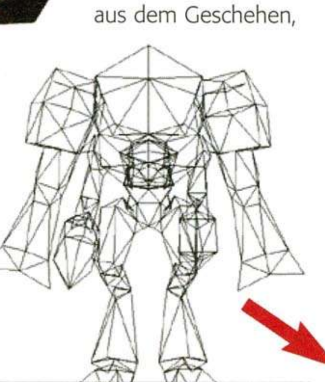
Rumble in the Jungle

Die Euphorie der am Projekt beteiligten Personen rund um Turok-Mastermind David Dienstbier kann kaum gezügelt werden, fragt man sie nach Turok 2. Es soll kein verkapptes Zusatzlevelpaket werden, das auf der gleichen Engine basiert wie der erste Teil. Dank der Softskin-Technologie kann man komplexe 3D-Objekte aus erheblich weniger Polygonen zusammensetzen ohne die Qualität zu mindern. Die Figuren oder Polygonlandschaften wirken auf diese Weise runder und damit realer. Weniger Polygone





bedeuten für Iguana, daß man großzügigere Einblicke in die Bereiche gewähren kann, die zuvor im Nebel verschwanden, da diese den Rechner überfordert haben. Dies konnte man ja schon bei NFL Quarterback Club bewundern. Lichtquellen wie Sonne, Kunstlicht, Feuer etc. spielen in der Grafikdarstellung nun aufgrund der fehlenden Schlieren eine größere Rolle. Mittels Real Time Lightning und True Lightning werden Licht- und Schattenspiele sowohl statischer als auch beweglicher Objekte in Echtzeit berechnet. Die Unschärfe nimmt man mit einer neuen Grafikroutine aus dem Geschehen,





die die Konturen klarer erscheinen läßt. Die Framerate bewegt sich bei 60 fps (Bildern pro Sekunde), eine weitere Verdopplung gegenüber dem Vorgänger. Denn auch die Modulgröße wurde von 64 Megabits auf 96 Megabits aufgestockt. Wer jetzt zum Taschenrechner greift und einen Fehler entdeckt, sollte sich vor Augen halten, daß die aktuellen Packroutinen noch einmal vierzig Prozent mehr Software im Vergleich zum Frühjahr 1997 verstauen können. Eigentlich müßig zu



erwähnen, daß das Rumble Pak unterstützt wird, doch dies ist eines der Hauptaugenmerke für das vierzigköpfige Entwicklerteam. Viele Spiele nutzen das Pak nur sehr halbherzig, die Vibrationen nehmen kaum Bezug auf den Spielverlauf. Bei Turok 2 kündigt sich ein nahender T-Rex mit



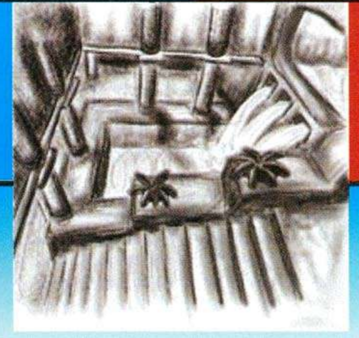
immer stärker werdenden Vibrationen an, auch die fast dreißig Waffensysteme kitzeln höchst unter-

in;former

Turok Dinosaur Hunter war der erste 3D-Shooter für das Nintendo 64. Die Firma Acclaim erinnert sich noch gerne an das Spiel, denn der verkaufsstarke Titel läutete für das stark ins Schlingern geratene Unternehmen Anfang letzten Jahres eine neue, positive Zeitrechnung für den amerikanischen Software-Hersteller ein. Vor den Arbeiten zu Turok 2 sammelte Iguana Erfahrung bei der Programierung von „All Star Baseball" und em Grafik-Overkill „NFL Quaterback Club".

schiedliche Vibratornuancen aus dem Schüttler. Golden Eye ist hier ein Vorbild gewesen.





Freund oder Feind?

Wer schon einmal ein Turok-Comic in der Hand hatte, weiß, daß Turok eigentlich ein College-Student ist, der sich zuweilen in den Einzelkämpfer Turok verwandelt. Seine Freunde aus dem realen Leben verirren sich auch gerne einmal in seine unwirtliche Wirkungsstätte. Da Turok 2 sowohl action- als auch abenteuerlastiger ist, liegt die Vermutung nahe, daß unter den vierzig Charakteren und Species auch Verbündete des Future-Winnetous zu finden sind. Ein Vier-Spieler-Modus wird auch enthalten sein.



Wir hoffen, daß wir Euch schon in der nächsten Ausgabe die ersten Screen-Shots präsentieren können. Die Bilder, die Ihr hier findet, sind Produktions-Sketches und zeigen Modelle der Charaktere bzw. des Leveldesigns.

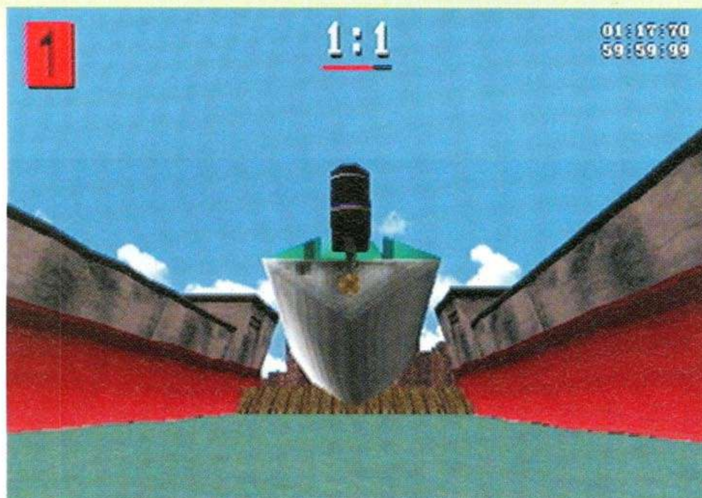


Genre:	3D-Shooter	Entwickler:	Iguana
Spieler:	1-4	Testmuster:	Acclaim
Hersteller:	Acclaim	Veröffentlichung:	3. Quartal

Fabian Döhla

Power Boat Racing

Rapid Racer hat's vorgemacht: schnelle Boote, gute Grafik und gelungene Steuerung, fertig ist der Rennspielhit. Doch wie es nun mit erfolgreichen Titeln einmal so ist, die Plagiate lassen nicht lange auf sich warten.

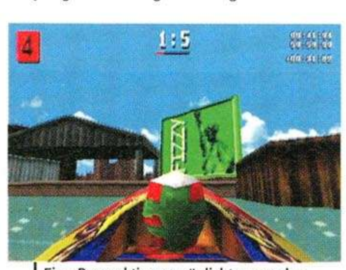

Solche spektakulären Sprünge sind ein fester Bestandteil von Power Boat Racing

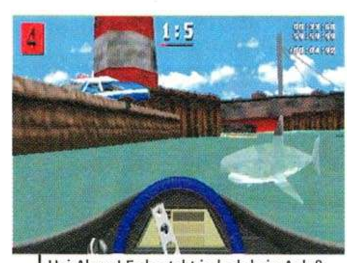

Je nach Szenario ist der Rundkurs von unterschiedlichen Landschaften und Gebäuden umgeben

Auch im Falle von Power Boat Racing aus dem Hause Acclaim verhält es sich ganz ähnlich. Wer die Screenshots näher betrachtet, wird die Ähnlichkeit zum großen „Vorbild" auch nur unschwer leugnen können. Doch spätestens im Auswahlbildschirm werden erste Unterschiede deutlich: Neben einem Arcade-Modus stehen des weiteren ein Shootout- (Boot gegen Boot), ein Challenge-, ein Time Trial- und last but not least ein Slalom-Modus zur Auswahl. Bevor man sich mit einem der anfangs sechs Schnellboote ins Wasser begibt, kann man je nach persönlichen Vorlieben Steuerungs- und Wettereinstellungen umkonfigurieren. Hat man sich schließlich durch die Vielzahl der selektierbaren Menüs gekämpft und sich für ein nettes Namenskürzel entschieden, findet man sich nach einer gerade noch annehmbaren Ladepause endlich im kühlen Naß wieder. Auch wenn Power Boat Racing, wie bereits eingangs erwähnt, optisch kein Neuland betritt, geschieht dies aber zumindest bezüglich der Steuerung. Benutzt man einen Analogkontroller aus dem Hause Sony, lassen sich mit den beiden Joysticks zum einen die Geschwindigkeit und zum anderen gleichzeitig die Stellung des Außenbordmotors kontrollieren. Durch dieses Zusammenspiel ist man nach einer längeren Eingewöhnungsphase dann auch in der Lage, gefühlvoll und vor allem schnell durch enge Kurven zu fahren. Wer nur ein Standardpad zur Verfügung hat, kann den Motor immerhin noch in seiner Höhe konfigurieren, bekommt allerdings niemals so viel Kontrolle über das Boot wie bei der analogen Variante.



Die verfügbaren Boote unterscheiden sich in den Kategorien Hubraum, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit


Eine Perspektive ermöglicht sogar den Blick auf den eigenen Fahrer


Hai-Alarm! Es besteht jedoch kein Anlaß zur Sorge, die gewaltigen Meeresbewohner sind ebenso wie der verunglückte Polizeiwagen nur schmückendes Beiwerk


Beim Nebeleffekt haben die zuständigen Grafiker etwas übertrieben. Das Display unten links zeigt die Position des eigenen Bootes und der Gegner an

Quickness is not everything

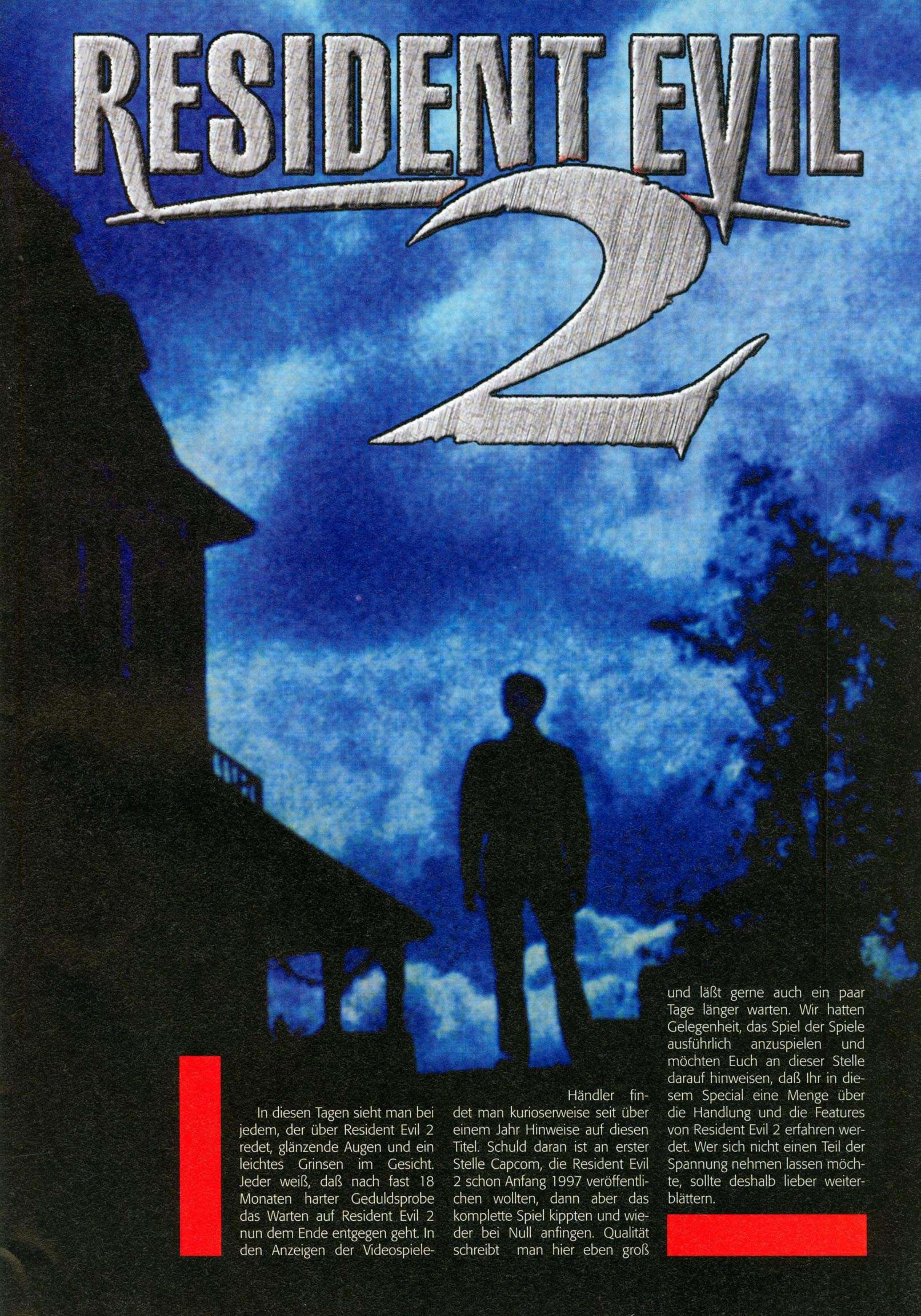
Dieses Rennspiel setzt schon von Beginn an gnadenlos auf die Geschwindigkeitskomponente: Bereits nach kurzer Zeit ist die Höchstgeschwindigkeit erreicht und man fliegt förmlich über die neun frei wählbaren Strecken. Kollisionen mit Mauerwerk oder auch mit Haien und ähnlichem Getier ziehen keine ernsthaften Konsequenzen nach sich. Leider kann die Grafik zum jetzigen Zeitpunkt aber noch nicht ganz mit der High-Speed-Orgie mithalten, besonders die Anzahl der Frames bewegt sich in Bereichen unterhalb der mindestens benötigten Anzahl. Aber bis zum Release sollte noch etwas Zeit ins Land gehen, nicht zuletzt da sich der Schwierigkeitsgrad in viel zu hohen Dimensionen bewegt. Wenn es die Programmierer aus dem Hause East Point Software also schaffen, diese beiden Mankos auszumerzen, so können sich PlayStation-Besitzer auf ein weiteres gelungenes Rennspiel freuen.

in;former

Die bekannteste Powerboat-Liga ist wohl die APBA (American PowerBoat Association), die sich in zehn einzelne Division einteilen läßt. Grundsätzlich unterscheidet man zwischen der Motorenplazierung (im Boot oder Außenborder) und der Form des Bootes. Jede Division wird dann nochmals in einzelne Kategorien untergliedert, unter anderem gibt es auch eine spektakuläre Drag-Racing Variante, bei der die Viertelmeile mit Geschwindigkeiten jenseits der 300km/h Marke in Angriff genommen wird.



Genre:	Rennspiel	Entwickler:	East Point Software
Spieler:	1	Testmuster:	Acclaim
Hersteller:	Acclaim	Veröffentlichung:	März 98



In diesen Tagen sieht man bei jedem, der über Resident Evil 2 redet, glänzende Augen und ein leichtes Grinsen im Gesicht. Jeder weiß, daß nach fast 18 Monaten harter Geduldsprobe das Warten auf Resident Evil 2 nun dem Ende entgegen geht. In den Anzeigen der Videospiele-Händler findet man kurioserweise seit über einem Jahr Hinweise auf diesen Titel. Schuld daran ist an erster Stelle Capcom, die Resident Evil 2 schon Anfang 1997 veröffentlichen wollten, dann aber das komplette Spiel kippten und wieder bei Null anfingen. Qualität schreibt man hier eben groß und läßt gerne auch ein paar Tage länger warten. Wir hatten Gelegenheit, das Spiel der Spiele ausführlich anzuspielen und möchten Euch an dieser Stelle darauf hinweisen, daß Ihr in diesem Special eine Menge über die Handlung und die Features von Resident Evil 2 erfahren werdet. Wer sich nicht einen Teil der Spannung nehmen lassen möchte, sollte deshalb lieber weiterblättern.

Die Geschichte von Resident Evil 2

Die Geschichte v



Nach dem Unfall mit Claire rettet sich Leon aus dem brennenden Wrack

Es war einmal in Racoon City...

Wir schreiben das Jahr 1996. In der Nähe von Racoon City gehen merkwürdige Dinge vor. Eine Spezial-Einheit genannt S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad) wird zu einer verlassenen Villa gerufen und erlebt einen beispiellosen Horrortrip. Was sich vordergründig als Dämonenwerk darstellt, ist eigentlich das ungewollte Ergebnis einer Versuchsreihe mit einem neuartigen Krankheitserreger, genannt T-Virus, der Mensch und Tier in grausame Mordmutanten verwandelt. Chris Redfield und Jill Valentine, Mitglieder der S.T.A.R.S.-Einheit, zerstören das Geheimlabor der verantwortlichen Biowaffenfirma Umbrella. Die in der realen Zeit vergangenen eineinhalb Jahre reduzieren sich in der virtuellen Wirklichkeit auf zwei Monate.

In Racoon City ging das Leben seinen gewohnten Gang, immerhin hatte die Bevölkerung der Stadt von den Vorgängen im Herrenhaus keine Ahnung. Als die ersten Menschen zu blutdürstigen Untoten werden, wird eine Massenflucht der Stadtbewohner durch plötzlich blockierte oder zerstörte Zufahrtsstraßen im Keim erstickt. Denn auch eine verträumte Kleinstadt wie Racoon City ist vor Korruption nicht gefeit. Polizeichef Brian Irons steckt nämlich schon seit fünf Jahren mit Umbrella unter einer Decke und duldete die gefährlichen Experimente im Austausch für eine kräftige Privat-Finanzspritze stillschweigend. Als er sich nun mit der Situation konfrontiert sieht, daß seine Stadt von Monstern überrannt wird, setzt er alles daran, keine lästigen Zeugen überleben zu lassen, die seine Rolle bei dieser Katastrophe dokumentieren könnten. Eine der letzten Personen, die Racoon City noch erreichen kann, ist Claire Redfield, die Schwester von Chris Redfield, der sofort nach der Racoon Forest-Mission für eine weitere Geheimoperation nach Europa versetzt wurde, um dort das Hauptquartier von Umbrella zu finden (...und Stoff für einen dritten Teil zu liefern.) Davon weiß Claire natürlich nichts und sucht nach dem verlorenen Familienangehörigen. Leider findet sie nur Leon Kennedy, einen jungen Polizisten, der sich eigentlich noch in der Ausbildungsphase befindet. Ihr Versuch, die Stadt mit Leon und dem Auto zu verlassen, endet kläglich. Nach einem Crash in einen brennenden Schrotthaufen verkeilter Vehikel verlieren sich die beiden in den Straßen der Stadt, in denen überall Zombies und andere, noch viel gefährlichere Kreaturen lauern...


Dieser Herr möchte mehr als nur Leons Fahrschein


Schließlich rettet Leon sich in das Polizeihauptquartier


In einem Waffenladen läßt Leon eine Schrotflinte mitgehen



Claire erhält im Waffenladen eine Armbrust


Er trifft auch auf sportliche Zombies

Filme für den Resident Evil 2-Fan

Untote, Mutanten und Monster sind seit jeher die perfekten Zutaten für schaurige und blutige Horrorfilme. Schon in den frühen dreißiger Jahren tauchten die ersten Zombies im Horrorfilm auf, damals eher als mitleiderregende und willenlose Voodoo-Sklaven. Erst Ende der Sechziger läutete der erste Teil von George A. Romeros „Dead"-Trilogie die Zombie-Welle ein. Wir wollen Euch hier die wichtigsten Genre-Vertreter vorstellen, die den Machern von Resident-Evil 2 als Vorbild gedient haben könnten.

Das Geheimnis der verlassenen Polizeistation

Leon Kennedys Jugend war geprägt von den Werten, die ihm seine Erziehung vermittelten. Recht und Gerechtigkeit und ein unerschütterlicher Glaube an das System ließen ihn die Polizei-Laufbahn einschlagen, doch in Racoon City lernte er schnell die Realität kennen. Korrupte Vorgesetzte und seltsame Vorkommnisse in einem Herrenhaus

Film no. 1

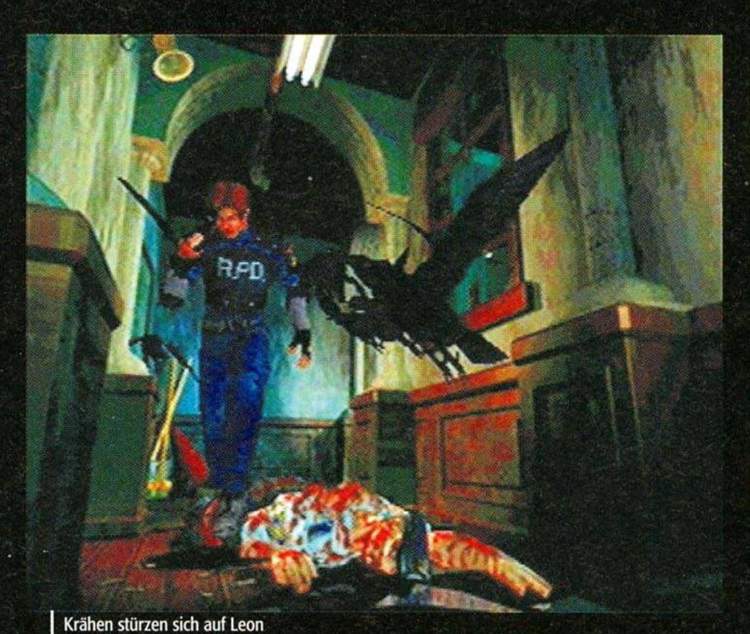
White Zombie

USA 1932
Darsteller: Bela Lugosi, Madge Bellamy u.a.
Regie: Victor Halperin

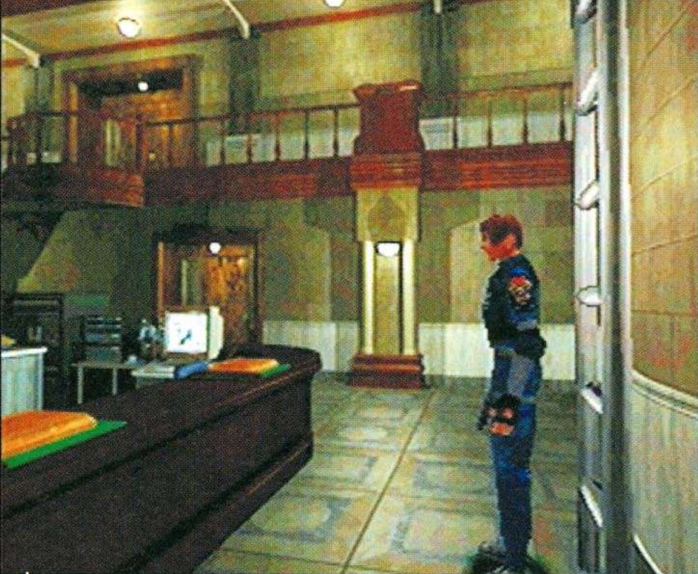
Enstanden nach der Romanvorlage The Magic Island von William Seabrook, ist White Zombie der erste Zombie-Film der Kinogeschichte. Erzählt wird die Geschichte eines haitianischen Fabrikbesitzers, der seinen Gehilfen mittels Voodoo in einen Untoten verwandelt, als dieser sich in Madeline, die Tochter seines Chefs verliebt. Als immer mehr „entseelte" Arbeiter auf den Zuckerrohrfeldern auftauchen, machen Madelines Verlobter Neil und Zombiejäger Dr. Bruner eine grausige Entdeckung.
White Zombie ist eine eher durchschnittliche Low Budget-Produktion, die nur Horror-Nostalgiker begeistern wird.

Blutpunkte: 0
Qualitätspunkte: 6


Der Hubschrauber ist erst vor kurzer Zeit abgestürzt



Krähen stürzen sich auf Leon


In der Haupthalle bemerkt Leon einen Steuercomputer für die Türen des Gebäudes

nahe der Stadt machten aus dem lebenslustigen Mann einen zynischen und kritischen Zeitgenossen. Als in Racoon City plötzlich die Pforten der Hölle geöffnet zu sein scheinen und seine Kollegen fast ausnahmelos in Zombies verwandelt werden, kämpft er mit seiner Dienstwaffe und einem Polizeigebäude gestürzt und versperrt brennend den Eingang ins Haus. Mit Hilfe einer Kurbel und eines Wassertanks kann Leon das Wrack löschen. Ein zweiter Hubschrauber kreist währenddessen über dem Haus und läßt einen seltsamen Kanister fallen. Als Leon die Flammen erstickt hat fender Spitzenform findet, die eher an High Tech-Zubehör denn an Schnitzerei erinnern, hat er schon Bekanntschaft mit Zombies, Monstern und Riesenspinnen gemacht. In den Kellerräumen des Polizeihauptquartiers findet Leon einen Zellentrakt, wobei eine Zelle sogar noch höchst vitalen Ungetüm wird, aus seiner Zelle gezerrt und tödlich verwundet. Der sterbende Ben nimmt Leon noch das Versprechen ab, seinen Tod zu rächen. Leon entdeckt einen geheimen Gang unterhalb des Zellentraktes, der in eine Art Kläranlagenhalle mündet. Der dort lauernde

on Resident Evil 2

Messer bewaffnet um das nackte Überleben. Seine Flucht endet schließlich im vermeintlich verlassenen Polizeihauptquartier. Ein Hubschrauber war kurz zuvor direkt ins

Film no.2

Ich folgte einem Zombie (I walked with a Zombie)

USA 1943
D: James Ellison, Frances Dee u.a.
R: Jaques Tourneur

Dieser romantisch-schaurige Horrorklassiker entführt den Betrachter wieder in die Karibik. Eine junge Frau wird Opfer des Voodoo-Kultes und immer mehr zum seelenlosen Roboter. Nach und nach werden alle, die ihr helfen wollen, auch zu Zombies.
Vor allem die bedrohliche Atmosphäre mit ausgefeilten Schattenspielen und schockigen Soundeffektenläßt selbst verwöhnte Horrorfreaks diesen Film noch heute genießen.
Blutpunkte: 0
Qualitätspunkte: 8



Zuerst müßt Ihr eine Chipkarte finden, um Euch einloggen zu können

und wieder in die Station zurückkehrt, wird er mit dem „Inhalt" des Kanisters konfrontiert. Ein riesiger Zombie lauert ihm auf, weit über zwei Meter groß und viel schneller als die torkelnden Kollegen auf der Straße. Erst fünf Schuß aus der Schrotflinte, die er in der Eingangshalle fand, lassen das Ungetüm in die Knie gehen. Auf den Streifzügen durch die Station trifft Leon das Mädchen Ada, eine Halbchinesin, die sich höchst merkwürdig verhält. Zwar hilft sie Leon immer wieder, scheint aber ansonsten ihre völlig eigenen Ziele zu verfolgen.

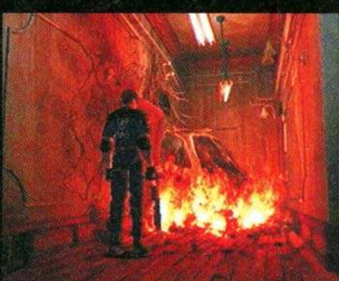
Die Polizeistation entpuppt sich immer mehr als ein seltsam verwinkeltes Gemäuer. Leon findet eine Bibliothek, einen Turm mit einer großen Uhr darin, und offensichtlich hat irgendjemand auch diverse Geheimtüren angelegt. Einige Male begegnet er einem kleinen blonden Mädchen, das ein Medaillon mit einem Familienbild fallen läßt, als es vor ihm und Ada flüchtet.

Als Leon nach vielen Stunden des Suchens vier eigenartige Schachfiguren mit gänzlich ungewöhnlich zulau-

besetzt ist. Der völlig verschreckte Ben, ein Einwohner der Stadt, hat sich darin verschanzt und weigert sich, den Schlüssel herauszugeben. Kurz darauf wird er von einem schwer verletzten Mann, dem spontan ein Auge aus dem anschwellenden Oberarm wächst und der plötzlich zu einem krallenbewehrten und


Ehemalige Arbeitskollegen versperren den Weg zu dem Relief mit der Münze in der Mitte


Die Münze paßt genau in die Vertiefung des Brunnens


Die Schnauze des Hubschraubers versperrt den Weg



Mit Hilfe eines Rads kann Leon den Wassertank öffnen...


...und den Hubschrauber löschen

Film no.3

Die Nacht der lebenden Toten (Night of the Living Dead)

USA 1968
D: Duane Jones, Karl Hardman, u.a.
R: George A. Romero
Originallänge: 96 Minuten (Dt. Version: 90 Min)

Der erste Teil der „Dead"-Trilogie (Night-Dawn-Day) wurde vom damaligen Jungfilmer Romero mit einem Budget von 114.000 US$ und Freunden in Pennsylvania produziert.
Ein Satellit sendet Strahlen zur Erde, die die Toten auferstehen lassen. Überlebende verschanzen sich in einem Haus und erwehren sich der blutgierigen Widergänger.
Romero erschuf schon 1968 das exakte Bild der Zombies, die man auch heute in jedem einschlägigen Film oder Videospiel bestaunen kann. Torkeln, grunzen und beißen, das sind die Attribute der überlriechenden Brut. Doch Romero inszenierte nicht allein des Splatters willen, -ein Genre übrigens, das nicht, wie oft angenommen wird, mit diesem Film seinen Einstand feierte, sondern schon Anfang der Sechziger mit Hershel G. Lewis Filmen (Blood Feast, Blood Orgy u.a.) im filmischen Underground entstand. Aufgrund der sozialkritischen Untertöne wurde der Film ins Museum of Modern Art in New York aufgenommen. Im Jahr 1990 drehte Romeros Special Effekt-Magier Tom Savini ein Remake, das zwar weitaus drastischere Bilder aufzuweisen hat, jedoch stilistisch nicht an das in Schwarzweiß produzierte Original heranreicht.
Blutpunkte: 4
Qualitätspunkte: 9


Plötzlich greift ein Golem aus dem Hinterhalt an

Film no.4

Zombie (Dawn of the Dead)

USA 1979
D: David Emge, Scott Reiniger u.a.
R: George A. Romero
Originallänge: 142 Minuten (D: 99 Min)

Die Fortsetzung der „Dead"-Trilogie knüpft direkt an den Vorgänger an. Die Erde ist fast ausschließlich von Zombies bevölkert, nur eine Gruppe Menschen verschanzt sich noch in einem Einkaufszentrum.
Der mit Abstand bekannteste Zombie-Film dürfte das Bild jedes Horrorfans über Untote nachhaltig geprägt haben. Trotz seiner Langatmigkeit und der für heutige Betrachtungsweise etwas billigen Zombiedarstellung vermittelt dieser Film am besten die Stimmung, die auch Resident Evil erfolgreich machte. Von der deutschen Fassung muß man entschieden abraten, da diese inzwischen um 40 Minuten geschnitten wurde. Mittlerweile erschien in England und den USA ein Director's Cut, der erstmals wirklich alle Szenen des Filmes beinhaltet. Doch Vorsicht! Die extrem widerlichen Ausweide-Sequenzen, die man am Schluß des Films minutenlang kredenzt bekommt, gehen bis an die äußerste Ekelgrenze.
Blutpunkte: 8
Qualitätspunkte: 10


Der Granatenwerfer ist Claires Lieblingsspielzeug



Der sterbende Ben will Rache


Ada taucht auf

Mutant gibt den Weg nach einem Salut mit der Flinte anstandslos frei. Am anderen Ende des Raumes befindet sich eine massive Eisentür, die eher einem Banksafe als den vermoderten Räumlichkeiten gut zu Gesicht stehen würde. Die vier Schachfiguren funktionieren, nachdem sie auf einer Computeroberfläche angebracht wurden, als Schlüssel. Dahinter wartet schon Ada, die wohl einen alternativen Eingang gefunden haben muß. Doch für ein Gespräch bleibt nicht viel Zeit, denn Schüsse fallen. Eine junge Frau im Laborkittel bedroht Ada, Leon stößt sich bei seinem Rettungsversuch den Kopf und bleibt eine Weile bewußtlos liegen...

Der G-Virus

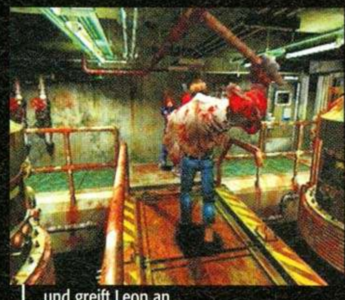
Anette Birkin ist eine von Ehrgeiz zerfressene, skrupellose Wissenschaftlerin, der Erfolg näher liegt als irgendwelche zwischenmenschlichen Gefühle. Ihr Mann William Birkin gehört zu den Projektleitern des G-Virus-Projektes, die zwölfjährige Tochter Sherry lebt vernachlässigt an den Orten, an die es die Familie verschlägt. Der G-Virus, eine Weiterentwicklung des T-Virus, stellt Birkins wichtigstes Forschungsergebnis dar. Er ist die Basis für eine neue Art biologischer Waffen. Die Versuchspersonen, die den Virus injiziert bekamen, zeigten als erste Krankheitssymptome Schweißausbrüche, einen stark juckenden Hautausschlag und ein unstillbares Hungergefühl. Im weiteren Verlauf litten die Probanten unter Muskelspasmen, starken Veränderungen der gesamten Oberhautschicht und Übelkeit. Schließlich fallen die kontaminierten Menschen in eine Art Bewußtlosigkeit. Sämtliche Versuchspersonen tragen einen Embryo in sich, der nach einer gewissen Zeit versuchen wird, den Körper des Wirts zu verlassen.



Mittels der Schachfiguren gelangt Leon in einen unterirdischen Stollen


Bens Mörder mutiert zur Killermaschine...

Als William Berkin Informationen zugespielt bekommt, die besagen, daß Umbrella versucht, die Forschungsarbeiten am G-Virus zu konfiszieren, gibt er die Unterlagen widerwillig heraus, wird allerdings von einem seiner Geschöpfe umgebracht. Seine Frau rettet den Prototyp des Virus in einem kleinen Reagenzglas , das sie in einem Amulett versteckt, welches ihre Tochter trägt. Mrs.Birkin kommt in einem Handgemenge mit Ada Wong ums Leben, die ihren Verlobten John sucht. John war an der Racoon Forest-Geschichte als Wissenschaftler beteiligt gewesen. Vor ihrem Tod erzählt Anette Birkin Ada, daß der spleenige John, der gerne Adas und seinen Namen als Paßwörter benutzt hatte, leider ebenfalls zum Zombie wurde...


...und greift Leon an

Eine würdige Fortsetzung?

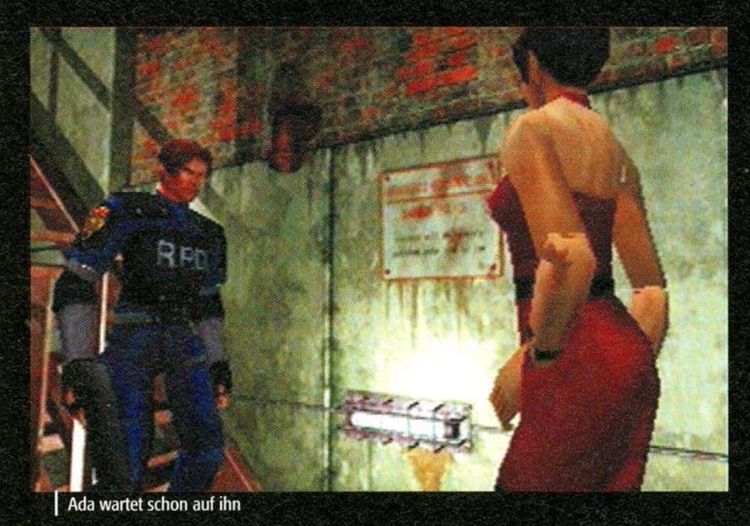
Resident Evil 1 gehört zu den meistverkauftesten Spielen für die PlayStation. Obwohl technisch nicht unbedingt das Maß aller Dinge, zog das Spiel doch wegen seiner Story Liebhaber aller Genres in ihren Bann. Der erst im Dezember letzten Jahres veröffentlichte Director's Cut, der ja

Film no.5

Geisterstadt der Zombies (L'Aldia)

Italien 1981
D: David Warbeck, Katherine McColl u.a.
R: Lucio Fulci
Originallänge: 84 Minuten (D: 77 Min.)

Der große Altmeister des italienischen Trash-Splatters produzierte schon 1981 diesen extrem derben und für den Italo-Splatter richtungsweisenden Film. In einem Hotel befindet sich ein Tor zur Hölle, das bei Renovierungsarbeiten zufällig geöffnet wird. Die herausströmenden Dämonen metzeln mit perverser Kreativität alle Bewohner des Hauses nieder.
Fulcis Streifen stieß bei den deutschen Jugendschutzbehörden auf wenig Gegenliebe. Die ungeschnittene Videofassung wurde 1984 verboten. Aufgrund der dilettantischen Synchronisation und der teilweise billigen Goreszenen auch kein allzu großer Verlust.
Blutpunkte: 9
Qualitätspunkte: 4


Ada wartet schon auf ihn


Dr. Birkin stört es wenig, daß ihr Mann gerade abkratzt

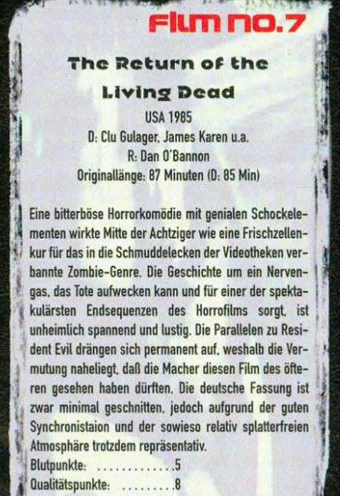

Plötzlich attackiert eine Frau im Laborkittel


Ada verfolgt sie und findet überall Leichen von Umbrella-Mitarbeitern

eigentlich keiner war, ließ eine etwas unbefriedigte Fanschar zurück. Doch beim echten Sequel wollte Capcom wirklich alles richtig machen. Tonnenweise neue Features wurden addiert, die den gebeutelten Käufern das Vertrauen in Resident Evil zurückgeben werden.

Resident Evil 2 umfaßt zwei CDs: Ein Silberling enthält Leons Geschichte, während CD Nr. 2 Claires Abenteuer beinhaltet. Für welchen der beiden Charaktere man sich entscheidet, bleibt dem Geschmack des Spielers überlassen. Im Gegensatz zum ersten Teil symbolisieren die Figuren nicht den Schwierigkeitsgrad, sondern führen den Spieler auf unterschiedlichen Wegen zu den Geheimnisse in- und unterhalb von Racoon City. Beide CDs lassen wiederum die Wahl zwischen zwei Schwierigkeitsgraden für jede Spielfigur, wobei der höhere Level mit dem Director's Cut gleichzusetzen ist. Da Claire und Leon ihre Suche gleichzeitig beginnen, bewegen sich beide logischerweise auch parallel im Spiel und laufen sich natürlich auch öfter über den Weg. Leon gibt Claire ein Fungerät, mit dem unregelmäßig Informationen ausgetauscht werden. Zudem können gewisse Aktionen nur von einem der beiden ausgeführt werden. So stößt bspw. Leon in der Polizeistation auf einen Hubschrauber, der eine Tür blockiert. Er selbst kann die Tür nicht freiräumen, doch irgendwann erhält er einen Funkspruch von Claire, die ihm mitteilt, daß sie den Eingang freiräumen konnte. Spielt man mit Claire, muß man ein Rätsel lösen, um die Tür öffnen zu können. Sowohl Leon als auch Claire besitzen eine Art Sub-Charakter, dessen Steuerung man von Zeit zu Zeit übernehmen muß. Leon läßt sich, sobald er ohnmächtig wird oder Hilfestellung bei der Überwindung eines Hindernisses geben muß, durch Ada vertreten, während Sherry Birkin Claire Redfield zur Seite steht. In manchen Szenen entwickeln die beiden auch Eigendynamik und unterstützen den Partner selbständig durch Pistolenschüsse auf die Zombies etc..


In den Kanälen lauern auch Spinnen, große Spinnen

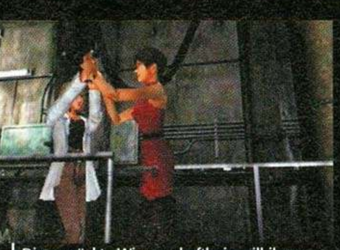

Film no.7

The Return of the Living Dead

USA 1985
D: Clu Gulager, James Karen u.a.
R: Dan O'Bannon
Originallänge: 87 Minuten (D: 85 Min)

Eine bitterböse Horrorkomödie mit genialen Schockelementen wirkte Mitte der Achtziger wie eine Frischzellenkur für das in die Schmuddelecken der Videotheken verbannte Zombie-Genre. Die Geschichte um ein Nervengas, das Tote aufwecken kann und für einer der spektakulärsten Endsequenzen des Horrofilms sorgt, ist unheimlich spannend und lustig. Die Parallelen zu Resident Evil drängen sich permanent auf, weshalb die Vermutung naheliegt, daß die Macher diesen Film des öfteren gesehen haben dürften. Die deutsche Fassung ist zwar minimal geschnitten, jedoch aufgrund der guten Synchronistaion und der sowieso relativ splatterfreien Atmosphäre trotzdem repräsentativ.

Blutpunkte: 5
Qualitätspunkte: 8


Die verrückte Wissenschaftlerin will ihren Virus verteidigen

mehr Spiel fürs Geld

Eine kleine Sensation innerhalb des Programms ist das sogenannte Memory Card Zapping. Hat man das Spiel mit Leon oder Claire durchgespielt und den Spielstand abgespeichert, kann man mit diesem Speicherstand eine Partie mit dem jeweils anderen Helden spielen. Man beginnt nun nicht mehr das Standardspiel, sondern findet die Örtlichkeiten so vor, wie sie Leon oder Claire hinterlassen haben. Neue Räume werden zugänglich, andere Zwischenspänne sind zu sehen, und neue Waffen bzw. Gegner sind plötzlich involviert. Natürlich trifft man den „Mit"-Spieler auch hin und wieder einmal in Situationen, die man selbst zuvor gespielt hat. Um wieder den Helikopter als Beispiel zu mißbrauchen: Beim ersten Durchspielen mit Leon findet man den Heli als brennendes Wrack vor, hat aber keine Ahnung, warum das Teil vor sich hin brennt. Erst beim zweiten Durchspielen mit Claire bekommt man die Auflösung in Form eines FMVs zu sehen. Ihr findet Handgranaten, mit denen


Doch Ada behält die Oberhand und hält nun den G-Virus in Händen


In einem Labor werden die beiden plötzlich durch die Decke von einer Klauenhand attackiert


Als Claire das Labor betritt, wird sie von Pflanzenwesen angegriffen


Während der Suche in dem weitläufigen unterirdischen System stößt Leon auf einen Bahnhof

Ihr das Wrack wegsprengen könnt, und macht dadurch den Weg in ein ganz neues Areal frei. Doch das ist noch lange nicht alles! In Resident Evil 2 befindet sich ein Bonus-Spiel, genannt „The 4th Survivor". Hier steuert Ihr den versteckten Charakter Hunk, der versucht, das G-Virus durch ein paar wirklich stark frequentierte Örtlichkeiten zu retten. Als eigenständiges Spiel läßt sich dies am besten mit dem Survival-Modus der Saturn-Version vergleichen.


Leon findet einen Kontrollmonitor und sieht gerade noch diese Szene...


...dann bricht das Bild zusammen

Eine weitere Neuerung bemerkt man spätestens, wenn der ein oder andere Zombie sich am Polygonenhelden gelabt hat. Im Gegensatz zum ersten Teil, in dem der mopsfidele Einzelkämpfer selbst bei tiefroter Schadenskurve noch lustig durch die Gänge turnte, sieht man es Leon und Claire an, wenn es ihnen nicht gut geht. Sie hinken müde und kriechen mehr, als daß sie laufen. Hier helfen die üblichen Kräuter und Sprays, die man im Inventar herumträgt. An dieser Benutzeroberfläche wurde nichts verändert, allerdings wird man auch in der PAL-Version acht anstelle von nur sechs Gegenständen tragen können, um das nervige Kistenansteuern zu minimieren. Das Zielen auf Gegner wurde ebenfalls erleichtert. Sobald Ihr die Waffe hochnehmt, sucht sich die Figur automatisch den nächststehenden Gegner und dreht sich automatisch. Vor allem die Zombies vertragen deutlich mehr als im ersten Resident Evil, unter sechs bis acht Schuß geht gar nichts. Man findet zwar permanent Munition, da die neue Engine nun bis zu sieben Feindcharaktere auf einem Screen zuläßt, sollte man tunlichst Schrotflinte oder Magnum dabeihaben, um die nahenden Widergänger in Schach halten zu können. Die effektivste Methode, Zombies zu killen, zeitigt zwar durchschlagenden Erfolg, birgt aber ein Restrisiko. Laßt den Angreifer auf einen Schritt herankommen und blast ihm mit der Schrotflinte den Kopf weg. Die Untoten sind allerdings nicht mehr so dröge wie im ersten Teil und setzen gerne mal zum spontanen Sprint an, was schnelle Reaktionen Eurerseits erfordert.


Der Golem mochte wohl das Programm nicht


Hier wurden die Tyrants gezüchtet. Ein paar kleine Brüder von ihm wollen Leon an die Wäsche

Das nenne ich eine Waffe!

An verschiedenartigen Waffensystemen wird in Resident Evil 2 nicht gegeizt. Ihr fangt mit einem Revolver an, den Ihr später zu einer Automatik-Waffe umbauen könnt, die schnelle Feuerstöße abgibt. Dann entdeckt Ihr die Schrotflinte, die ebenfalls eine Ausbaustufe erhält. Des weiteren finden sich Elektroschocker, Uzi, Magnum-Pistole, Panzerfaust, Raketenwerfer, Flammenwerfer und eini-


Übellaunige Pflanzenwesen from hell!


Als flüssiger Stickstoff austritt, verwandelt sich das Labor in eine Eiswüste


Tyrant attackiert, doch wer hat ihn angezündelt?

Film no.6

Tanz der Teufel (The Evil Dead)

D: Bruce Campbell, Ellen Sandweiss u.a.
R: Sam Raimi
Originallänge: 82 Minuten (D: 81 Min)

Der legendäre Horrorschocker von Sam Raimi rief Mitte der achtziger Jahre Sittenhüter aller Welt auf den Plan. In Deutschland stand Raimis F/X-Orgie lange Zeit auf der Verbotsliste, inzwischen kann man ihn um 44 Sekunden geschnitten wieder in den Videotheken bekommen.
Erzählt wird die Geschichte von Ash und seinen Freunden, die bei einem Ausflug in einen Wald Unterschlupf in einem eigenartigen Haus suchen. Zufällig erwecken sie einen übellaunigen Dämon, der die Kameraden in Zombies verwandelt.
Die Hardcore-Orgie gehört zum Pflichtprogramm jedes Zombie-Freundes. Regisseur Sam Raimi wollte eigentlich eine Horror-Komödie drehen, hat dann allerdings seinem „Spieltrieb" freien Lauf gelassen.
Blutpunkte: 8
Qualitätspunkte : 10



Film no.8

Zombie 2 - Das letzte Kapitel (Day of the Dead)

USA 1985
D: Lori Cardille, Terry Alexander
R: George A. Romero
Originallauflänge: 97 Minuten (DT: 90 Min)

Der letzte Teil der „Dead"-Trilogie bietet auch keinen versöhnlichen Abschluß. Diesmal wird die Zombie-Misere aus dem Blickwinkel der Militärs dargestellt, die versuchen, aus den Untoten Kampfmaschinen zu machen. Der insgesamt gelungene Streifen langweilt phasenweise mit sinnlosen Diskussionsrunden und einer peinlichen „Zombie-Resozialisierungsszene". Dafür sind Tom Savinis Special-FX unglaublich realistisch und bieten vor allem beim großen Finale genug Anstoß für empfindliche Mägen.
Blutpunkte: 8
Qualitätspunkte: 8

Film no.9

Die Nacht der Creeps (Night of the Creeps)

USA 1986
D: Tom Atkins, Jason Lively
R: Fred Dekker
Originallänge: 84 Minuten (D: 82 Min)

Eine unterhaltsame Teenie-Komödie mit bösen Elementen aus Romeros Zombie-Reihe und David Cronenbergs Parasitenmörder.
Ein Alien nistet sich in den Körpern von Teenagern ein und verwandelt diese in Untote. Wie üblich erzeugt ein Biß einen neuen Zombie, und bald schon wimmelt die Stadt von Untoten.
Dekkers humoriger Film wird eingefleischte Zombie-Fans begeistern, denn torkelnde und grunzende lebende Leichen bekommt man zuhauf geboten. Leider ist die deutsche Videofassung ziemlich verstümmelt worden, damit man eine Freigabe ab 16 erwirken konnte. Die englische Videofassung ist ungeschnitten.
Blutpunkte: 5
Qualitätspunkte: 6



Leon bekommt von Ada den Raketenwerfer! Game Over, Tyrant

Leon rettet die junge Tochter der Birkins

ge weitere Überraschungen im Waffenarsenal. Unter den ca. 20 Monstern gibt es weibliche und männliche Zombies, Riesenspinnen, gigantische Krokodile, Kakerlaken, Maden, Krähen, Bluthunde, unansehnliche Mutanten mit riesiger Zunge und herausquellendem Gehirn, wandelnde Pflanzenmonster, mutierte Mega-Motten, hünenhafte Untote mit Bärenkräften, diverse Tyrants in verschiedenen Entwicklungsstadien von niedlich bis „Hilfe!", eine Art aggressiver Fleischberg und noch einiges mehr. Ihr werdet sie lieben! Die größeren Angreifer „bevorzugen" als Sterbehilfe eine bestimmte Waffe, der Riesenzombie bspw. läßt sich gerne mit der Schrotflinte massieren, ist aber weitgehend resistent gegen die Magnum, Pflanzenmenschen hingegen reagiern genau umgekehrt. Bei Tyrant ist ohne die dicke Berta, den Raketenwerfer, nichts zu holen. Den wirft natürlich Euer Partner im letzten Moment in die Kampfarena, doch das Spiel endet diesmal nicht mit diesem Duell.

Film no. 10

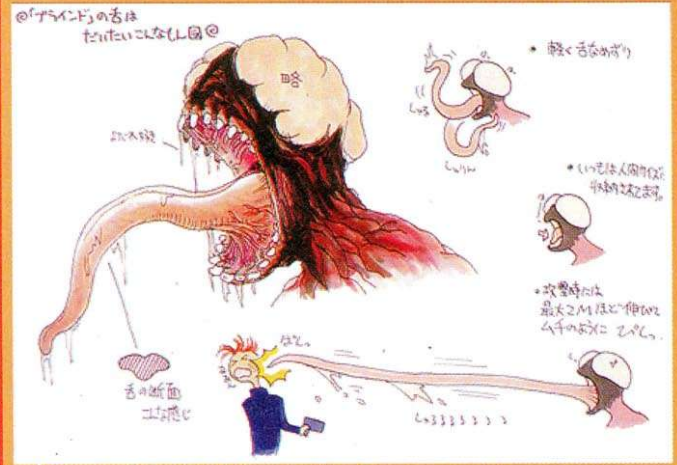
Return of the Living Dead 2

USA 1987
D: James Karen, Dana Ashbrook u.a.
R: Ken Wiederhorn
Originallänge: 85 Minuten (D: 84 Min)

Noch humoriger, noch abgedrehter, so das Motto des zweiten Return of the Living Dead-Films. Wieder ist den amerikanischen Militärs ein Kübel Giftgas abhanden gekommen, das nun die Toten in einer Kleinstadt mobilisiert.
Aufgrund der altbekannten Story und der extrem lächerlichen Schlußsequenz fällt der Streifen gegenüber dem brillanten Vorgänger ziemlich ab. Unter dem Strich bleibt ein unterhaltsamer Zombie-Film, der immer noch aus der Videothekenmasse herausragt.
Blutpunkte: 4
Qualitätspunkte: 6


Hunk, der versteckte Charakter




Die zungenfertigen Hirnakrobaten im Entwurf


Eine weitere Mutation, mit viel Humor aufbereitet

nicht zu schwer, dafür komplex

Eine Sorge sind wir schon los. Nach der endlosen Anrufer-Flut nach der Veröffentlichung des ersten Teils wollten wir eigentlich schon prophylaktisch ein Resident Evil 2-Nottelefon einrichten. Doch Capcom sei Dank haben die Rätsel und die Action-Elemente nicht mehr den hohen Schwierigkeitsgrad des ersten Teils. Im Gegenteil, Freunde von Resident Evil werden so manches Déjà vu-Erlebnis haben. Die vier Schachfiguren erinnern fatal an die vier Holzplatten vom Herrenhaus, ein Rätsel mit einem Kamin hatte man auch schon in Teil 1, ebenso zwei Edelsteine als Türöffner. Eine Sokoban-Einlage, um einen Wassergraben zu überwinden, diverse Schlüssel und Keycards, das alles haben wir doch irgendwie schon liebgewonnen. Kein Frusterlebnis wie bei Tomb Raider oder G-Police, keine unlösbaren Rätsel wie in so vielen Spielen der neuen Generation. Die künstlichen Spielzeitstrecker hat Capcoms Monster-Sequel nicht nötig. Denn Resident Evil 2 ist ein wirklich großes Spiel. Um einen Charakter durchzuspielen, wird man selbst mit Komplettlösung ca. vier Stunden benötigen (vgl. erster Teil: zweieinhalb Stunden). Jeder Charakter kann das Abenteuer auf vier verschiedene Arten spielen, hinzu kommt ein versteckter Charakter. Da bleibt nicht viel Zeit für Stolpersteine, die nur Joypad-Götter umlaufen können.

Abgesehen davon, daß man anstelle der mageren Schnipsel von Resident Evil 1 tonnenweise hervorragende FMV-Sequenzen zu sehen bekommt (keine Schauspieler, sondern Renderfilme auf höchstmöglichem Niveau), findet sich kurioserweise ein ähnlicher Aufbau wie im ersten Teil. Die Polizeistation ist mit dem Herrenhaus gleichzusetzen, dann folgt ein Übergang durch Abwasserkanäle, vergleichbar den Abschnitten im ersten Teil, in denen man die Riesenspinne im Netz aufstöbert usw., schließlich stößt man


Film no. 11

Tanz der Teufel 2 (The Evil Dead 2)

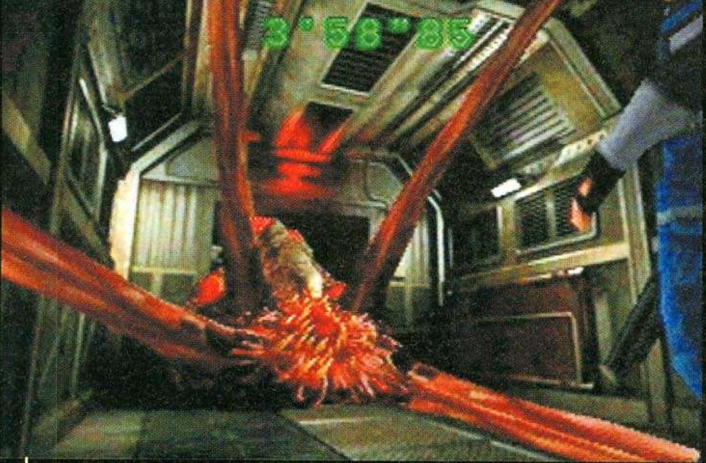
USA 1987
D: Bruce Campbell, Sarah Berry u.a.
R: Sam Raimi
Originallänge: 81 Minuten (D: 78 Min)

Der zweite Teil der Evil Dead-Trilogie ist eigentlich ein Remake des ersten Parts. Wieder ist Ash, diesmal nur mit Freundin Linda im verlassenen Haus gefangen und muß sich satanischen Mächten erwehren.
Der hervorragend produzierte Streifen reicht in puncto Originalität kaum an den Erstling heran, macht jedoch Raimis Wunsch nach einer Horrorkomödie wahr, wenn auch nicht für Otto-Normalverbraucher. Widerliche Zombies und Kreaturen gibt's zuhauf, ein gefundenes Fressen für jeden Horrorfreund.
Blutpunkte: 6
Qualitätspunkte: 7


Der verlassenen Zug ist voll funktionstüchtig und soll zur Flucht verhelfen



Doch Leon ahnt nicht, daß die größte Mißgeburt im Zug selbst lauert



Was nun? Der Mutantenmatsch attackiert, während die Uhr bis zum totalen Ausbruch des Virus tickt

auf das Labor, von dem das Unheil ausgeht. Die feinen Unterschiede bestehen darin, daß allein die Polizeistation schon fast doppelt soviele Räume aufweist wie das Herrenhaus, und der Ausdruck „Labor" wohl doch etwas mickrig ist für den abgefahrenen Komplex, den man hier betritt. Riesige Schächte, verwinkelte Versuchsräume, unzählige Verzweigungen, ein ganzes U-Bahn-Netz inklusive Bahnhof und Hebebühne für die Züge, um in die einzelnen Stollen vorzudringen, lassen Unterkiefer herunterklappen. Wo bei Resident Evil 1 der Spaß ein Ende hatte, fängt er hier erst an. Immer wieder denkt man, eigentlich müßte das Spiel hier sein Finale finden, während noch ein Endkampf den nächsten jagt.

Film no. 12

Die Schlange und der Regenbogen (The Serpent and the Rainbow)

USA 1988
D: Bill Pullman, Paul Winfield u.a.
R: Wes Craven
Originallänge: 95 Minuten (D: 95 Min)

Ein Pulver, das Tote auferwecken können soll, lockt Dr. Dennis Allen ins Voodoo-Mutterland Haiti. Schnell gerät er in die Fänge eines mysteriösen Voodoo-Meisters und darf eine Kostprobe des Elixiers nehmen.

Noch heute ist die Furcht vor Voodoo-Zauber in der Karibik groß. Wes Craven und sein Team wurden bei den Dreharbeiten immer wieder massiv von den Behörden behindert, ein Kameramann mußte nach einem angeblichen Voodoo-Fluch die Insel unter Schock verlassen. Der Film selbst ist ein gelungener Horror-Streifen ohne torkelnde Untote, dafür mit allerlei Voodoo-Zauber und perfiden Psycho-Effekten.

Blutpunkte: 3
Qualitätspunkte: 7

Film no. 14

Return of the Living Dead 3

USA 1993
D: Mindy Clarke, J. Trevor Edmond u.a.
R: Brian Yuzna
Originallänge: 93 Minuten (D: 81 Min)

Der dritte Teil der Return-Trilogie ist in dieser Aufzählung von Resident Evil-Vorbildern zwar nicht der beste, wohl aber der wichtigste Film.

Als Clarks Freundin Julie bei einem Motorradunfall umkommt, bringt er ihren Körper in die geheimen Militärlabors seines Vaters, in denen man mit Hilfe des altbekannten Gases Zombies züchtet, die später Killersoldaten werden sollen. Julie erwacht zu neuem Leben; jedoch gehen mit ihr nach und nach Veränderungen vor sich, die unter anderem dem Begriff „Bodypiercing" eine völlig neue Dimension eröffnen.

Vor allem die düstere Laboratmosphäre der Resident Evil-Spiele findet sich im ersten Abschnitt des Films in Potenz wieder. Der Humor der ersten beiden Teile wurde gehörig zurückgeschraubt, dafür weiß man bei der ersten Zombie-Liebesgeschichte oft nicht, ob man kotzen oder weinen sollte. Die deutsche Fassung wurde um 12 Minuten gekürzt und gehört zu den dilettantischsten Schnittwerken, die jemals auf Video angeboten wurden.

Blutpunkte: 9
Qualitätspunkte: 9

Freut Euch auf das nächste Heft, da stellen wir Euch die japanische und die US-Version ausführlich vor, zählen alle Schnitte auf und geben wichtige Tips, damit Ihr wirklich alles zu sehen bekommt, was es zu entdecken gibt. In der Mai-Ausgabe folgt der Test der PAL-Version, die Mitte Mai zu haben sein wird.

Film no. 13

Braindead

Neuseeland 1992
D: Timothy Balme, Diana Penalver u.a.
R: Peter Jackson
Orginallänge: 99 Minuten (D: 95 Min)

Splatter-Großmeister Peter Jackson setzte sich mit diesem Streifen ein filmisches Denkmal. Gerade einmal 1.8 Mio. US$ kostete Braindead, trotzdem zeigt er auf knapp 100 Minuten eine der besten und konsequentesten Zombie-Geschichten, die jemals auf Zelluloid gebannt wurden. Als ein rattenartiges Wesen einen seltenen Virus auf Lionels Mutter überträgt, mutiert die unsympathische Erzeugerin zu einer mordlustigen Bestie und produziert dadurch ein ganzes Heer durchgeknallter Zombies.

Peter Jacksons Film sollte man nicht allzu ernst nehmen. Zartbesaitete Gemüter werden Braindead selbst in der um vier Minuten geschnittenen deutschen Videofassung kaum ertragen können, Splatterfans hingegen verehren den Film trotz diverser Längen in der ersten Hälfte als Offenbarung.

Blutpunkte: 10
Qualitätspunkte: 10

In letzter Sekunde können wir Euch schon den ersten Unterschied zwischen US. und Japan-Version vermelden. Im Vorspann der japanischen Ausgabe von Resident Evil 2 könnt Ihr den TV-Spot von George A. Romero bewundern. Die US.-Version hat dieses Feature leider nicht.







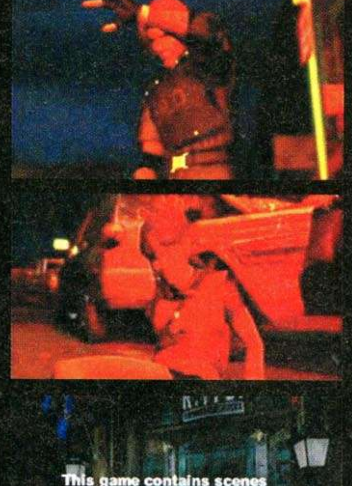












Genre:	Action-Adventure	Entwickler:	Capcom
Spieler:	1	Testmuster:	PlayGround (09131/51036)
Hersteller:	Virgin	Veröffentlichung:	DT:Mai (US/JP: erhältlich)

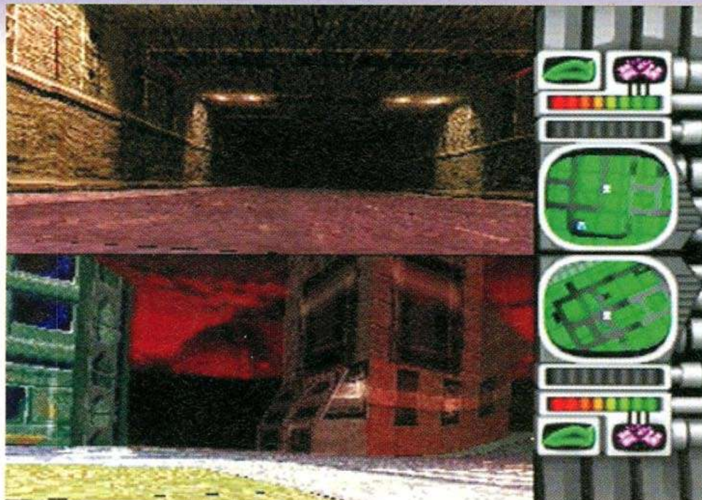




Marcus Karyoti

Crime Killer

Interplay hat das Spektakel in der fernen Zukunft angesiedelt. Ihr seid Officer 88 einer der technisch hochentwickeltsten Polizei-Einheiten dieses Planeten. Eure Aufgabe ist es nicht, Parksünder aufzuschreiben, sondern für Gesetz und Ordnung zu sorgen, wo immer es brennt.



Selbst im Zwei-Spieler-Modus fällt die Geschwindigkeit nicht ab

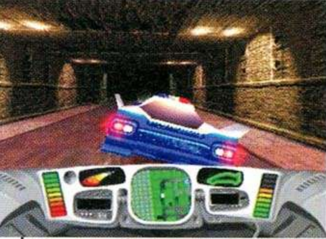


Beim Beschleunigen hebt das Motorrad mit dem Vorderreifen ab

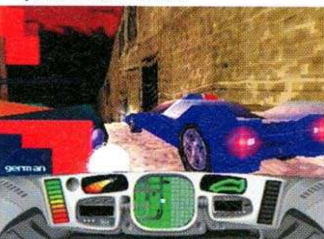
Für die Verbrecherjagd steht Euch ein gehaltvoller Fuhrpark zu Verfügung. Als erstes wäre da der gemeine Streifenwagen, ausgerüstet mit einem Turbo-Booster, einer Schnellfeuerwaffe und zwei unterschiedlichen Raketensystemen. Letztere sind jedoch nur begrenzt vorhanden. Ebenfalls für den rasenden Einsatz hervorragend geeignet ist ein Motorrad, mit eben den gleichen Ausstattungsmerkmalen. Das Motor-Bike ist extrem schnell und sehr wendig. Das dritte Gefährt im Bunde ist ein Gleiter im Stile von wipEout.

Geschwindigkeit ist alles

Von der Zentrale werdet Ihr vor jeder Mission ausführlich über die Sachlage unterrichtet. Ein elektronischer Stadtplan, inklusive Radarortung, zeigt Euch an, wo der Feindkontakt stattfinden wird. Die Grafikengine kann schon jetzt als sehr flüssig und schnell bezeichnet werden, selbst im Zwei-Spieler-Modus war kein Ruckeln zu erkennen. Die Steuerung geht sehr gut von der Hand, wobei die Ego-Perspektive, zumindest zum jetzigen Zeitpunkt, zu bevorzugen ist. Extras, in Form von Medipacks oder Raketen, schweben ab und zu vom Himmel, um Eure Energiereserven aufzufrischen.



Bei zu hoher Geschwindigkeit verliert Ihr oft den Bodenkontakt



Ihr liefert Euch oft heiße Drängeleien mit den kriminellen Subjekten



Feindliche Subjekte macht Ihr entweder per Radar oder anhand der farbigen Markierung am Fahrzeug aus

Noch sind ein paar logische Fehler im Spiel auszumachen, wie zum Beispiel Straßenabsperrungen, die, obwohl Ihr sie gerade zu Schrott verarbeitet habt, einfach wieder auftauchen. Wenn die Entwickler noch am Gameplay feilen, intelligentere Gegner und ein lenkbares und vor allem reichhaltigeres Waffensystem integrieren, hat Crime Killer das Potential, ein interessanter Action-Shooter zu werden. Warten wir doch einfach die Testversion ab.

in;former

Crime Killer bedient sich des Elements, welches damals ein gewisser John McClane exklusiv für die PlayStation auf den heimischen Bildschirm brachte, nämlich rasante Hochgeschwindigkeitsaktion inmitten endloser Häuserschluchten. Zwar habt Ihr hier zusätzlich den Finger am Abzug, doch läßt es sich nicht leugnen, daß der indizierte Titel rund um die „Stirb langsam" Filme eine neue Spielerichtung eingeläutet hat.



Auch an den Lens Flare-Effekt haben die Programmierer gedacht



Feuert Ihr eine Spezialwaffe ab, öffnet sich die Seitenverkleidung Eures Wagens



Genre:	**Action-Shooter**	**Entwickler:**	**Interplay**
Spieler:	**1-2**	**Testmuster:**	**Acclaim**
Hersteller:	**Acclaim**	**Veröffentlichung:**	**März 98**


FUN GENERATION
FINNISH ME
Nicht nur für Finnen!
Die Shirt-Rückseite
how to finnish
Smørebrød-MØVE
FUN GENERATION
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
NINTENDO • SEGA • SONY
08
4 394081 005808



Holger Gößmann

Breath of Fire III

So, da ist er nun endlich! Der heißersehnte Nachfolger zu Capcoms SNES-Knaller Breath of Fire II (siehe Test in FG 3/96) wartet in den Startlöchern und scharrt schon mit den Hufen.



Wie beim ersten Teil wird an den Statuen gespeichert



Die Helden sind sehr kindlich geraten

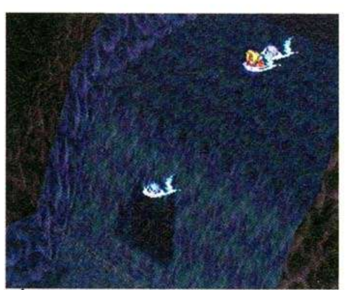
Der Tradition des Games treu bleibend, startet auch Breath of Fire III im zartesten Knabenalter des Helden, der von den zwei Mundräubern Rei und Teepo nach einer mysteriösen Geschichte bewußtlos aufgefunden wird. Alles beginnt nämlich mit zwei ehrgeizigen Forschern, die ein, wie sie glauben, totes Drachenbaby aus einem Kristallfelsen befreien, um es zu untersuchen. Aber leider ist das Drachenküken noch quicklebendig und verarbeitet die zwei Archäologen mit Hilfe seines Feueratems alsbald in braunkohleähnliche Klumpen. Völlig orientierungslos tappst das Kleine anschließend durch die Hafenstadt und röstet dabei noch ein paar Zivilisten, die sich in seinen Weg stellen. Schließlich wird der Drachenazubi aber doch gefaßt und mittels Stahlkäfig an einer erneuten Flucht gehindert. Beim Abtransport mit der Bahn gelingt es dem Kleinen allerdings, den Käfig umzuschmeißen, der dann vom Zug in ein nahegelegenes Waldgebiet fällt, wo die Verriegelung des Käfigs aufspringt. In unmittelbarer Nähe des Zwingers wird dann auch unser Held gefunden. Nachdem dieser wieder einigermaßen zu Kräften gekommen ist, macht er sich auf die Suche nach seinen Rettern und erfährt, daß es um die Nahrungsversorgung des Landstrichs, in dem er gelandet ist, nicht besonders gut bestellt ist. Deshalb sind seine Kumpels auch darauf aus, Häuser auszuräumen und Leute zu berauben, denn es fehlt ihnen schlicht an etwas zu beißen. Bei einem Bruch wurden sie jedoch von einem Anwohner erwischt und müssen sich zur Strafe auf den Berg begeben, von dem die zahllosen Monster kommen, die einen Großteil der Lebensmittel verschlungen haben: Das Abenteuer beginnt!

in;former

Breath of Fire II erschien 1995 in den Staaten und schließlich als erster wirklicher RPG-Hit 1996 auch in Deutschland. Den Vertrieb übernahm damals Laguna, die zwar das Produkt nicht eindeutschten, aber immerhin in die örtlichen Videospielregale brachten.

Den Vorgänger leicht modifiziert

Kenner von Breath of Fire II werden sich im Sequel schnell zurechtfinden. Menüaufbau und Gameplay wurden nur leicht verändert und können ohne große Studien des Handbuches gemeistert werden. Was hingegen sofort auffällt, ist die Unterteilung von Oberlandkarte und dem Bereich, in dem man angegriffen werden kann. Man hat sich bei Capcom wohl ein wenig an Squaresofts Chrono Trigger orientiert, denn bei diesem Spiel war es ähnlich. Der einzige Unterschied ist hier, daß man den Gegner bei BOFIII nicht



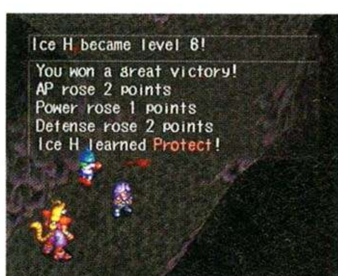
Durch den Wasserstrom kommt die Heldenparty zu einer neuen Handlungsebene



Equipment kann sich auf zwei verschiedene Arten erweitern (Schnelligkeit und Kraft)



Nach dem Kampf werden die Experience-Points aufaddiert



Beim Level-Up werden die Werte, die angestiegen sind,



Der Statusscreen



Die verfärbte Figur ist vergiftet und muß durch eine Antidote geheilt werden



Der Examine-Befehl kopiert Zaubersprüche der Gegner



Das Ausrufezeichen in der Oberlandkarte zeigt Euch, daß sich Gegner in der Nähe befinden


In den Beuteln sind wichtige Extras versteckt


Der erste Endgegner taucht nach ungefähr einer Stunde auf


Durch kurze Zwischenspänne wird der Spielverlauf aufgelockert

sehen kann, also durch Random Encounter angegriffen wird. Für ganz Kampfwütige gibt es noch eine Zwischenlösung: Während man auf der Oberlandkarte läuft, erscheint über dem Kopf des Helden hin und wieder ein Ausrufezeichen. Dieses deutet an, daß sich Gegner in der Nähe befinden, die man durch einen Druck auf die X-Taste zum Kampf stellen kann. Rennt man in einen Widersacher, wird übrigens nicht mehr in eine Hintergrundgrafik umgeblendet, sondern die Hintergrundgrafik bleibt (auch ähnlich wie bei Chrono Trigger) erhalten, und die Parteien nehmen lediglich ihre Kampfpositionen ein. Neben den fünf üblichen Befehlen (Schlagen, Zaubern, Gegenstand benutzen, Formationsstellung ändern und Flucht) gibt es neuerdings den äußerst interessanten Examine-Befehl, der es den Figuren ermöglicht, Zaubersprüche von ihren Gegnern zu lernen, wenn sie von ihnen getroffen werden. Man kann sich das in etwa so vorstellen, wie die Enemy Skill-Materia bei Final Fantasy VII. Dadurch wird eine neue, taktische Komponente ins Spiel gebracht, da dieser Befehl einen Zug kosten, anders als eben bei FFVII. Somit stellt sich dem Spieler die Frage: Schicke ich den Endgegner gleich in die ewigen Jagdgründe, oder versuche ich erst noch einen mächtigen Zauber von ihm zu lernen, was aber wiederum meiner Party das Leben kosten kann? Zu diesem Punkt sei erwähnt, das BOFIII von Anfang an eine hohe Gegnerstärke hat, was zu einigen Aufbaukämpfen führen wird, sofern sich dies bis zur endgültigen Version nicht ändern wird. Obwohl unsere Vorabversion noch mit einigen Fehlern behaftet war, kann man schon jetzt erahnen, daß sich mit Capcoms Produkt ein weiteres Rollenspiel-Highlight ankündigt. Wie es aber im direkten Vergleich mit FFVII, Wild Arms und Suikoden abschneidet, erfahrt Ihr im Review in einer der nächsten Ausgaben.

Genre:	**Action-Adventure**	**Entwickler:**	**Capcom**
Spieler:	**1**	**Testmuster:**	**Laguna**
Hersteller:	**Laguna**	**Veröffentlichung:**	**Mai 98**



Julian Ossent

Diablo

Alle Jahre wieder erscheint mal ein Titel, der die Welt der elektronischen Unterhaltungsindustrie maßgeblich beeindruckt und beeinflußt. Wenn man diejenigen aufzählen soll, die in der letzten Zeit für Furore sorgten, so wäre sicherlich Diablo einer der herausragendsten.



Der Warrior kann sich im Nahkampf auch gegen mehrere Untote hervorragend behaupten



Die Levelkarte kann man jederzeit transparent einblenden lassen

Innerhalb kürzester Zeit katapultierte sich Blizzards Geniestreich an die Spitze der PC-Charts, Hunderte von speziellen Internet-Seiten sprossen wie Pilze aus dem Boden, und Tausende von Spielern weltweit versammelten sich im Battle-Net, um ihre hochgezüchteten Charaktere ins große Abenteuer zu schicken. Aufgrund des enormen Erfolges bringt Blizzard zusammen mit Electronic Arts Diablo nun auch auf der PlayStation heraus. Worum es überhaupt geht? Das Spielprinzip ist eigentlich total simpel, aber vielleicht gerade deswegen so genial. Drei verschiedene Charaktere, ein Krieger, eine Bogenschützin und ein Magier stehen zur Auswahl, jeder mit unterschiedlichen Charakterwerten für Stärke, Geschicklichkeit, Magie und Vitalität. So ist die Bogenschützin zwar geschickt und schnell im Umgang mit ihren Waffen, gibt aber im Nahkampf im Gegensatz zum muskelbepackten Krieger ruckzuck den Löffel ab. Nach der Wahl der Spielfigur befindet man sich in einer Fantasy-Kleinstadt, in der man Waffen und Rüstungen einkaufen, mit den Ortsansässigen den neuesten Klatsch besprechen und magische Artefakte erwerben kann. Ziemlich schnell wird unserem Helden klar, daß sich hier in letzter Zeit einige ungute Dinge zutragen. Der Erzbischof ist in seiner Kapelle verschwunden, keiner hat ihn seither mehr gesehen, und nachts dringen unnatürliche Schreie aus dem Gotteshaus. Doch wozu ist man schließlich Held, natürlich stellen wir uns zur Verfügung, dem einst ruhigen Örtchen den Frieden zurückzugeben.

in;former

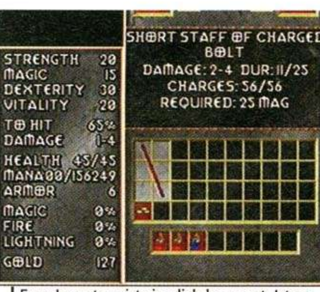
Gegenüber der PC-Version wurden leichte Veränderungen vorgenommen. So ist die Oberwelt etwas lebhafter, Vögel fliegen umher, Wasser fließt in den Bächen und auch die Lichteffekte in den Dungeons sind etwas intensiver. Wie Blizzard den Zwei-Spieler-Modus gelöst hat, halte ich für etwas ungeschickt, denn aufgrund eines fehlenden Split-Screens bewegt man sich immer zu zweit im selben Bildabschnitt. Vielleicht wird ja noch eine Link-Option eingebaut, um ein ähnliches Multi-Player-Feeling aufkommen zu lassen wie auf dem PC; und der ist bei Diablo bis heute eigentlich unvergleichlich.

Niemals dasselbe Dungeon

Das auffälligste an Diablo neben der extrem stimmungsvollen Atmosphäre ist der Levelaufbau. Insgesamt vier verschiedene Dungeonarten mit jeweils vier leicht variierenden Hintergründen wollen erforscht werden, Besonderheit hierbei: jedesmal, wenn man einen neuen Level betritt, wird dieser per Zufallsgenerator neu kreiert, so daß man garantiert nie zweimal ein und dasselbe Dungeon vorfindet. Eine Innovation im Action-Adventure-Bereich, die einen Videospiel-Oskar verdient hätte. In den Dungeons trefft Ihr auf eine große Anzahl unterschiedlicher Monsterklassen, die Euch allesamt ans Leder wollen. Mit Hilfe von rund zwanzig Zaubersprüchen und Hunderten von magischen und nicht-magischen Artefakten, Waffen und Rüstungen setzt Ihr Euch zur Wehr, niederge-



Die Bogenschützin hat den Vorteil einer höheren Reichweite, doch Ärger gibts, wenn die Gegner nahe herankommen

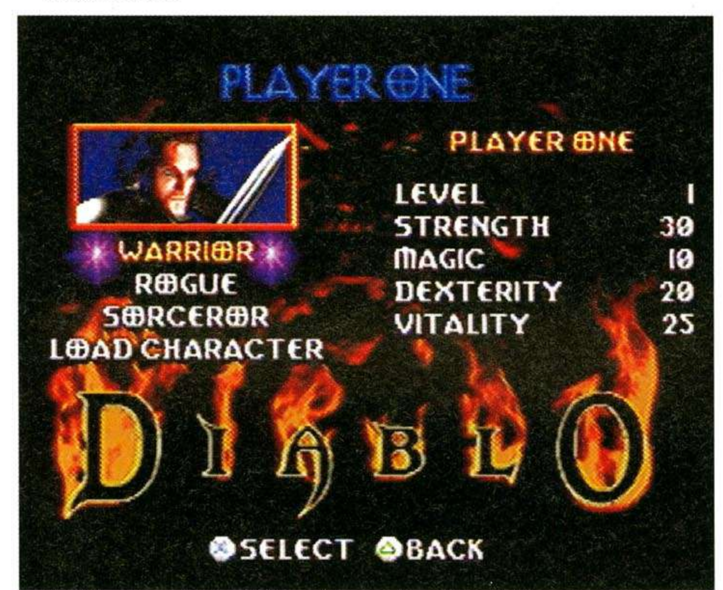


Euer Inventory ist ziemlich begrenzt. Ist es voll, solltet Ihr zur Oberfläche zurückkehren und unwichtigere Items verkaufen

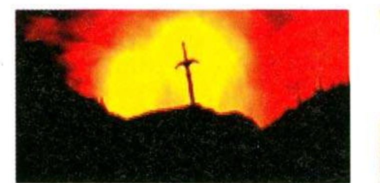
Im Ort könnt Ihr neue Waffen und Ausrüstungen einkaufen, Euch heilen lassen und neue Aufgaben erhalten



Besonders stimmungsvoll werden die Lichteffekte eingesetzt. Atmosphäre pur!



Drei Charaktere mit unterschiedlichen Anfangswerten und Spezialstärken stehen zur Auswahl











Steigt man einen Erfahrungslevel auf, darf man fünf zusätzliche Punkte auf seine Charaktereigenschaften verteilen



Zahlreiche Zaubersprüche wollen erlernt werden, um in den höheren Dungeonleveln eine realistische Chance zu haben

schlagene Ungeheuer hinterlassen Gold oder Gegenstände, die Ihr in der Oberwelt reparieren, verkaufen oder benutzen könnt. Je nach Stärke der Gegner erhält man für das Dahinmetzeln eben jener eine gewisse Anzahl an Experience-Points. Bei bestimmter Punktzahl steigt der eigene Charakter einen Level auf, dann darf man fünfmal eine der vier Grundwerte erhöhen, auf diese Weise wird unser Held auf Dauer immer wehrhafter; doch das muß er auch sein, den immerhin wartet im 16. Level der Halbgott Diablo persönlich auf ihn, um seinen Eintritt in die Welt der Lebenden zu erreichen.

Ein potentieller Mega-Seller

Eines steht jetzt schon ziemlich fest: Diablo wird auch auf der PlayStation sicherlich ein absoluter Top-Hit. Grafisch und soundtechnisch ein Genuß bietet das Spiel auch Einsteigern durch die kinderleichte Benutzerführung und die mitreißende Story schnell Erfolgserlebnisse. Schon nach kurzer Zeit kann man das Joypad gar nicht mehr weglegen, frei nach dem Motto: Na, einen Level pack´ich noch. Bis zum endgültigen Test werdet Ihr Euch zwar noch eine Weile gedulden müssen, aber freuen dürft Ihr Euch auf jeden Fall schon darauf.



Genre:	Action-Adventure	Entwickler:	Blizzard Ent.
Spieler:	1-2	Testmuster:	Electronic Arts
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	März 98

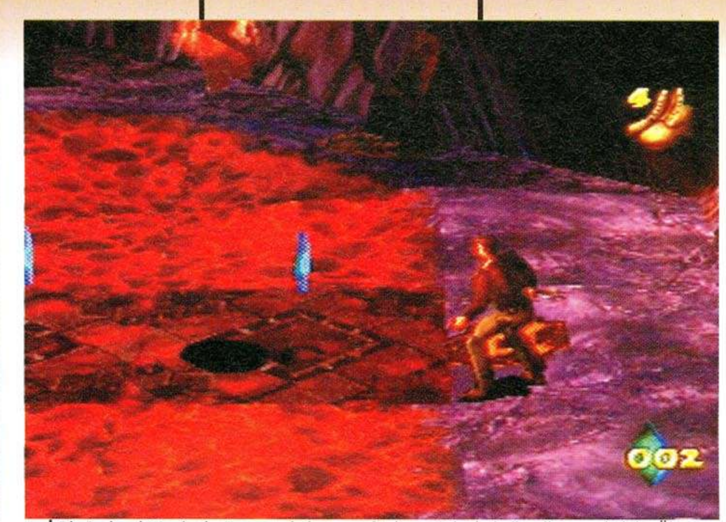
Fabian Döhla

Pitfall 3D: Beyond the Jungle

Pitfall Harry, der Held aus vergangenen Atari-Zeiten hat sich nun auch zum Sprung in die dritte Dimension entschlossen. Die Geschichte zum neuesten Spiel aus dem Hause Activision ist schnell erzählt:



Kommt man den Skorpionen zu nahe, schleudern sie einen mehrmals unsanft über den Bildschirm



Die Bodenplatten in der Lava erscheinen nur für kurze Zeit, deshalb sollte man bei der Überquerung nicht zu lange warten

Als unser vom Schatzsuchertrieb geplagter Held mal wieder orientierungslos an einer Felswand entlang krabbelt, stößt er rein zufällig auf eine kleine Höhle, in der sich ein ansehnlicher Diamant befindet. Beim Versuch, selbigen in seinen Besitz zu bringen, erscheint Harry ein Geist der steinalten Mokus, der ihm von der drohenden Zerstörung der Erde berichtet. Damit will sich unser Höhlenforscher aber absolut nicht abfinden und springt deshalb kurzerhand mittels Dimensionstor in die Welt der Crux, wo es die wunderschöne Anführerin der Rebellen zu retten gilt. Noch vom Intro und der Zwischensequenz begeistert, muß man sich auch schon in der dreidimensionalen Welt zurechtfinden.

Alte Bekannte

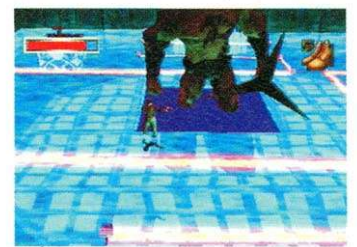
Jene Zocker, die Harry schon durch seine vergangenen Abenteuer begleitet haben, werden sich auch in der neuen Umgebung sofort wohl fühlen. Mit einer Spitzhacke bewaffnet trifft man erneut auf die altbekannten Skorpione, schwingt sich elegant an Lianen und versucht, von den ständig auf Nahrungssuche befindlichen Krokodilen aus der Speisekarte gestrichen zu werden. Die Steuerung durch die insgesamt 21 Level erfolgt digital, ob in der Endversion eine Analog-Unterstützung geplant ist, steht noch nicht fest. Nichtsdestotrotz hat man auch bei schwierigen Sprüngen eine gute Kontrolle über das Geschehen auf dem Bildschirm, selbst wenn das Spiel einmal eine höhere Geschwindigkeit an den Tag legen sollte. Um das Geschehen zusätzlich aufzulockern, trifft man zum einen immer wieder auf versteckte Levelabschnitte, die zum Aufstocken der Diamanten- und Lebensvorräte genutzt werden sollten, und zum anderen auf hinterhältige Fallen, denen man nur mit viel Geschick und Aufmerksamkeit beikommt. Im Groben läßt sich Pitfall 3D in vier Abschnitte aufteilen: Über die Ruinen der Mokus gelangt man in das Innere eines Vulkans, kämpft sich anschließend durch eine Gefängniskolonie, um letztendlich die Festung des Feindes zu stürmen, wobei man jeweils kurz vor Schluß noch ein Endgegnerduell zu überstehen hat. Obwohl in unserer, noch sehr unfertigen Previewfassung nicht alle Elemente integriert waren, machte das Jump'n Run-Spektakel trotzdem jede Menge Spaß, nicht zuletzt da auch die Musikuntermalung immer gut zum Geschehen paßte.

in;former

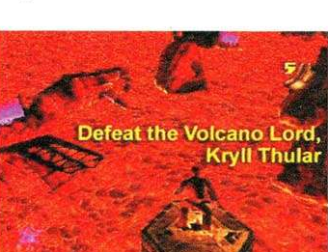
Das erste Pitfall ist einer der Klassiker, die in jedem Videospielerückblick zu finden sind. Das Spiel erstreckt sich über 256 Bildschirme, gespickt mit lustigen Hindernissen wie Teergruben, Fallen und den legendären Skorpionen. Ziel war es, innerhalb von 20 Minuten den Schatz zu erreichen - eine unmögliche Angelegenheit, wenn man wirklich alle Screens durchlief. Deshalb mußte man die unterirdischen Bereiche erkunden, in denen sich wichtige Warp-Felder befinden, die eine enorme Zeitersparniss mit sich bringen. Für die damalige Zeit waren sowohl die Grafik als auch die Soundeffekte gut gelungen, was wohl gleichzeitig das größte Kompliment ist, das man einem VCS-Spiel machen kann.



Kurz vor Schluß trifft man auf den finalen Boß, eine leibhaftige Ausgeburt der Hölle, die zu allem Überfluß noch mit Bomben um sich wirft



Hat man eine Levelthematik erfolgreich bewältigt, muß nur noch der Endgegner eliminiert werden. In diesem Falle ist das keine leichte Aufgabe, da der Untergrund aus Eis besteht



Vor jedem neuen Abschnitt bekommt man seine Aufgabe mitgeteilt. Leider haben wir im Duell mit dem Monster aus der Lava den kürzeren gezogen



Pitfall 3D enthält viele Plattform-lastige Passagen, die dem Spieler ein gutes Timing abverlangen



Genre:	Jump'n Run	Entwickler:	Activision
Spieler:	1	Testmuster:	Activision
Hersteller:	Activision	Veröffentlichung:	Ende März 98





Fabian Döhla

ReBoot

Mit ReBoot reiht sich ein weiterer Vertreter in die lange Reihe von Lizenzprodukten ein. Das Vorbild, die besonders in den USA, Kanada und Australien beliebte Serie, hat einige Eigenarten, die diesen Schritt sogar nachvollziehbar gestalten, entstehen die hektischen Episoden doch zu 100% im Computer und geben somit eine gute Ausgangsbasis für eine Videospielkonvertierung ab.



Um an versteckte Extras zu gelangen, müssen bestimmte Kisten zerstört werden. Außerdem dienen solche Lager oft zum Erreichen höhergelegener Locations



Abgefahrene Gegner trefft Ihr in ReBoot zuhauf: hier fährt eine Lautsprecherbox mit dem Gabelstapler durch die Gegend

Hauptdarsteller ist Bob, ein blauhäutiger Kerl mit schicken, chromglänzenden Haaren. Als Wächter 452 ist es seine Aufgabe, die virtuelle Stadt Mainframe vor den bösartigen Viren Megabyte und Hexadecimal zu schützen, weshalb er auch an seinem linken Arm eine „Universalwaffe" namens Glitch trägt. Zusammen mit Dot und Enzo Matrix erlebt er die wildesten Abenteuer, nicht zuletzt aufgrund seines zügelosen Temperaments und eines gewissen Hangs zum Risiko. Dank Electronic Arts sind wir nun endlich in der Lage, selbst in die Rolle von Bob zu schlüpfen und in insgesamt 21 Leveln (die alle in Sub-Missionen untergliedert sind) für Recht und Ordnung zu sorgen. Als Fortbewe-



Das Schiff des Oberschergen trägt den passenden Namen „Das Boot"

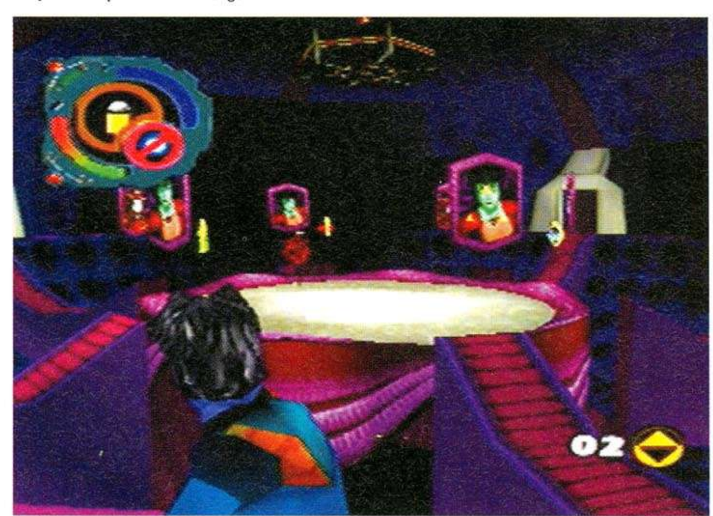
gungsmittel dient ein Hoovercraft-Board, das einen unweigerlich an Back to the Future 2 zurückdenken läßt. Um die weichen und millimetergenauen Bewegungen in Bob's dreidimensionaler Welt gut unter Kontrolle zu haben, wird Sonys Analogpad unterstützt; doch keine Angst, auch mit Standard-Kontroller und etwas Übung läßt sich die rasante Action gut in den Griff bekommen.

in;former

Die Fernsehserie wird von der Firma Mainframe Entertainment in Vancouver hergestellt und lief am 10. September 1994 erstmals im amerikanischen Fernsehen. Als Hardware dienen Silicon-Graphics Workstations, als Software zieht man das in Insiderkreisen beliebte „Softimage" heran. Für die Produktion jeder Folge werden ungefähr drei Wochen benötigt, was angesichts der hervorragenden Qualität der Computereffekte eine vergleichsweise eher kurze Zeitspanne ist. Übrigens, einige der Mainframe-Jungs arbeiteten bereits 1985 an dem Dire Straits-Video „Money for Nothing".

Please ReBoot

Die Aufgabenstellung ist in jedem Level etwas anders. Einmal hat man mit Zeitlimits zu kämpfen, ein andermal steht eine Auseinandersetzung mit einem der acht Endgegner auf dem Programm. Wehren kann sich der Virtua-Skater mit seinem bereits erwähnten Glitch (was im Englischen übrigens für Programmfehler steht), der allerdings durch Energiebalken



Bevor man den letzten Gegner vernichten kann, müssen die ihn umkreisenden Gemälde unschädlich gemacht werden. Begleitet wird der spektakuläre Kampf von einer hektischen Musik, die gut zu einer Verfolgungsjagd passen würde

in der Anwendungsdauer limitiert ist. Zusätzliche hilfreiche Gimmicks, wie ein Schutzschild, die Möglichkeit den Gegnern Energie abzusaugen oder ein netter Kältestrahler, erleichtern den Spielablauf ungemein. Um der Monotonie einen weiteren Strich durch die Rechnung zu machen, wurde eine Vielzahl von weiteren Komponenten in das Spiel integriert. Ein Radar gibt Auskunft über die Position wichtiger Items, ein praktisches Feature, da bösartige Viren innerhalb einer bestimmten Zeit mittels Plasmastrahl ausgelöscht werden müssen. Letztendlich fügt sich auch die Musik gut ins Spielgeschehen ein und gibt ReBoot nochmals einen gehörigen atmosphärischen Boost. Ein Test des virtuellen Machtkampfes zwischen Gut und Böse folgt in einer der nächsten Ausgaben.



Sowohl der Kontakt mit Feuer als auch mit Lava sollte vermieden werden



Genre:	Action-Shooter	Entwickler:	Electronic Arts
Spieler:	1	Testmuster:	Electronic Arts
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	Ende März





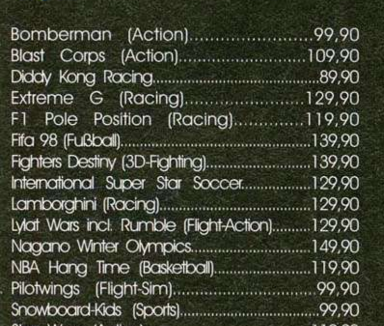


http://www.acme.netcologne.de

0221-240 88 00



NINTENDO64



- Bomberman (Action)......99,90
- Blast Corps (Action)......109,90
- Diddy Kong Racing......89,90
- Extreme G (Racing)......129,90
- F1 Pole Position (Racing)......119,90
- Fifa 98 (Fußball)......139,90
- Fighters Destiny (3D-Fighting)......139,90
- International Super Star Soccer......129,90
- Lamborghini (Racing)......129,90
- Lylat Wars incl. Rumble (Flight-Action)......129,90
- Nagano Winter Olympics......149,90
- NBA Hang Time (Basketball)......119,90
- Pilotwings (Flight-Sim)......99,90
- Snowboard-Kids (Sports)......99,90
- Star Wars (Action)......119,90
- Turok (Ego-Shooter)......99,90
- Wave Race (Race)......89,90
- Wayne Gretzky Hockey (Eishockey)......119,90

- Controller (6 Farben)......59,90
- Shaker Pack (6 Farben)......29,90
- Shaker Pack incl. Memory (6 Farben)......49,90
- Memory Cards Tri-Pack (6 Farben)......59,90

PlayStation

- PlayStation......299,00
- PlayStation+2.Contr.+Mem.Card......333,00
- EXONY Viideo-CD MPEG-Adapter......249,90
- Action Replay (Mogel Modul)......89,90
- Analog/Digital-Controller (Sony)......59,90
- Analog/Digital-Controller Dual-Shock. (Sony)..99,90
- Analog Flight Stick......119,90
- Controller (Edge - rot, grün, blau, gelb)......39,90
- Controller (Sony - grau, schwarz, weiß)......44,90
- Controller NeGcon......89,90
- Memory Card (Sony)......39,90
- Memory Card TRI-PACK......79,80
- Mouse. (Sony)......49,90
- Antennenadapter......39,90
- Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations)......29,90
- RGB-Kabel (für beste Bildqualität)......29,90
- RGB Umschaltbox (4-Fach)......99,90
- Controller-Verlängerungskabel......19,90

W E R K S T A T T

- Umbausatz......39,90
- Umbau - dauert ca. 20 min......89,90
- Upgrade-Kit für Analog/Digital-Controller......29,90

Mit dem PlayStation-Umbau kannst Du auch die japanisch und amerikanischen Import-Spiele (gekennzeichnet mit jp oder us) auf Deiner Play-Station abspielen. Ein Umbau der PlayStation erfordert immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Importspiele (auch NTSC-Spiele genannt) nur in schwarz-weiß ablaufen.

PlayStation

- Abe's Odyssee (Action Jump' n run)......99,90
- Ace Combat II (Flugsimulation/Action)99,90
- Alundra us (Rollenspiel)......129,90
- Ayrton Senna Kart Duel2 (Race)......89,90
- Baphomets Fluch II (Adventure)......99,90
- Batman & Robin (Action)......109,90
- Beyond the Beyond us (Adventure)......129,90
- Bleifuß 2 (Race)......89,90
- Bloody Roar (3D-Fighting)......99,90
- Breath of Fire 3 us (Rollenspiel)......129,90
- Bugriders (3D-Shooter)......99,90
- Bushido Blade (3D-Fighting)......99,90
- Bust a Move 3 (Tüftelspiel)......89,90
- Castlevania (Action Jump' n Run)......99,90
- Clock Tower us (Adventure)......129,90
- Colony Wars (3D-Space-Combat)......99,90
- Constructor (Simulation)......99,90
- Cool Boarders 2 (Snowboard-Sim.)......99,90
- C&C II Red Alert (War-Simulation)......99,90
- Crash Bandicoot Platinum (3D-JnRun)......49,90
- Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run)......99,90
- Croc (3D-Jump' n run)......99,90
- Destruction Derby II Platinum (Race)......49,90
- Discworld II (Adventure)......89,90
- Domino jp (Action)......129,90
- Dodgem Arena (Action)......99,90
- Dreams (Jump'n Run)......99,90
- Dynasty Warriors(3D-Fighting)......119,90
- Fifa '98 (Fußball)......109,90
- Fighting Force (Fighting)......109,90
- Final Fantasy 7 (Rollenspiel - 3CD's)......109,90
- Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel)......129,90
- Fluid (Depth-Musikeditor)......89,90
- G-Police (3D-Shooter - 2CD's)......109,90
- Ghost in the Shell us (3D-Shooter)......119,90
- Jet Rider (Race)......89,90
- Kurushi (I.Q.)......89,90
- Lost Vikings II us (Jump' n run)......69,90
- Lost World:Jurassic Park II (Jump 'n run)...109,90
- Magic the Gathering (Strategie)......99,90
- Marvel Super Heroes (Fighting)......99,90
- Mass Destruction (War-Simulation)......89,90
- MDK (Action)......109,90
- Mega Man Battle and Chase (Action)......99,90
- Mega Man X3 (Jump' n run)......99,90
- Micromachines V3 (Race)......99,90
- Monopoly (Brettspiel)......99,90
- Nagano Winter Olympics......119,90
- Namco Museum I - V (Klassiker)......je .89,90
- Nascar Racing '98 (Race)......109,90
- NBA Live '98 (Basketball)......99,90
- Need for Speed 2 (Race)......89,90
- NFL Game Day '97 (Football)......89,90
- NHL '98 (Eishockey)......99,90
- NHL Face Off '98 (Eishockey)......89,90
- NHL Powerplay Hockey (Eishockey)......99,90
- Nightmare Creatures (Horror)......99,90
- Nuclear Strike (Helicopter-Action)......99,90
- Pandemonium 2 (Jump' n run)......109,90

PlayStation

- Point Blank (Party-Shooter f. Guncon)......99,90
- Power Soccer II (Fußball)......99,90
- Prisoner of Ice (Adventure)......129,90
- Psychic Force (Fighting)......99,90
- Rage Racer (Race)......109,90
- Rapid Racer (Race)......89,90
- Ray Storm (Shooter)......89,90
- Resident Evil D.C (Horror)......99,90
- Risiko (Brettspiel)......99,90
- Ridge Racer Revolution Platinum (Race)......49,90
- Riven (Grafik Adventure- auf 5 CD's)......109,90
- Rockman Dash (Action)......129,90
- Rock'n Roll Racing 2 (Race)......99,90
- Saga Frontier us (Rollenspiel)......139,90
- Salamander Deluxe jp (Shooter)......129,90
- Samurai Spirits Special (Fighting)......129,90
- Shadow Master (Shoot'm Up)......99,90
- Sign of the Sun (Adventure)......99,90
- Skull Monkeys (Jump'n Run)......99,90
- Spice World......49,90
- Streetfighter Collection (3D-Fighting)......99,90
- Streetfighter EX plus Alpha (3D-Fighting)..99,90
- Suikoden (Rollenspiel)......109,90
- Super Pang Collection (Puzzle)......99,90
- Super Puzzle Fighter (Tüftel)......89,90
- Tekken II dt/jp (3D-Fighting)......109,90
- Tetris Plus (Tüftel)......89,90
- The Note (Adventure)......99,90
- Theme Hospital (Simulation)......99,90
- Thunderhawk (Helicopter-Sim)......49,90
- Time Comando (Action)......59,90
- Time Crisis+Guncon (Ego-Shooter)......159,90
- TOCA (Race)......99,90
- Tokyo Highway Battle (Race)......89,90
- Tomb Raider (Adventure)......99,90
- Tomb Raider II (Adventure)......109,90
- Total Driving (Race)......99,90
- Treasures of the Deep us (Adv.)......119,90
- Twisted Metal II (Race)......89,90
- Ubik (Action)......99,90
- VS Versus (3D-Fighting)......109,90
- VR Baseball......99,90
- V-Rally (Race)......99,90
- Warcraft II (Fantasy-Strategie)......109,90
- Wild Arms us (Rollenspiel)......119,90
- Wipe Out 2097 Platinum (Race)......99,90
- X-Men Children o.t. Atom (Beat'em Up)......99,90
- Z (Action-Simulation)......89,90

Außerdem führen wir:
SATURN JP VIDEO CD's
G-SHOCK's ARTBOOKS
HINTBOOKS POSTER
MERCHANDISE ANIMES

プレイステーション™

- Arc The Lad jp (Rollenspiel)......59,90
- Arc The Lad II jp (Rollenspiel)......139,90
- Arc The Lad M&C jp (Rollenspiel)......99,90
- Arkanoid Returns (Geschicklichkeit)......109,90
- Biohazard 2 jp (Horror Adventure)......139,90
- Blue Breaker jp (Rollenspiel)......119,90
- Bomberman World (Action)......129,90
- Bombing Island jp (Geschicklichkeit)......99,90
- Chocobo's Myst. Dungeon jp (RPG)......139,90
- Cyberbots jp (Beat'em Up)......129,90
- Deadly Skies jp (Flugsimulation/Action)...109,90
- Densha De Go! (Simulation)......129,90
- Domino jp (Action)......129,90
- Dragon Ball Z jp (Fighting)......49,90
- Dragon Ball Z Final jp Bout (3D-Fighting)..129,90
- Einhänder jp (Shooter)......129,90
- Elemental Gearbolt (Shooter f. Guncon)129,90
- Final Fantasy 7 International jp (4CD's)..149,90
- Frontmission Alternative jp (Strategie)...139,90
- Frontmission 2 jp (Strategie)......139,90
- Gradius Gaiden jp (Shooter)......129,90
- Gran Turismo jp (Race)......129,90
- Grandoll jp Limited Edition (Action)......119,90
- King of Fighters '96 jp (Fighting)......119,90
- Kuronoa (Jump´n run)......129,90
- Mega Man X4 jp (Jump' n run)......129,90
- Metal Fist jp (Action)......129,90
- Metal Slug jp (Jump' n Shoot)......129,90
- Mystery Hospital jp (Adventure)......139,90
- Namco Encore jp (Klassiker)......119,90
- Ole! Tomba jp (Adventure)......119,90
- Parasite Eve jp (Action - 24.Mrz)......139,90
- Paro Wars jp (Strategie)......129,90
- Police Nauts jp (Manga Adventure)......89,90
- Prisoner of Ice jp (Adventure)......129,90
- Project Gaiaray jp (3D-Shooter)......129,90
- Raiden DX jp (Shooter)......129,90
- Rockman Dash jp (Action)......129,90
- Salamander Deluxe jp (Shooter)......129,90
- Samurai Spirits Special jp (Fighting)......129,90
- Soukaigi jp (Action)......139,90
- Tales of Destiny jp (Rollenspiel)......139,90
- Tekken III jp (3D-Fighting)......139,90
- Timeshock jp (Pinball)......119,90
- Wing of Alnam jp (Rollenspiel)......139,90
- Xenogears (jp (Rollenspiel)......139,90
- Zap! Snowboarding Trix jp (Sports)......129,90



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Mo-Fr.:11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 00 81 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten Rückumschlag!

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei. Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

MAX-PLANCK-STR.

show me the bloopers

Der spannendste Augenblick in jedem Monat ist der Moment, wenn wir die druckfrische Fun Generation erstmals in Händen halten. Aus irgendeinem geheimnisvollen Grund gibt es nämlich in jeder Ausgabe Fehler, die auf mysteriöse Art und Weise erst nach Drucklegung eines Heftes zu entdecken sind, dann allerdings sofort beim ersten Durchblättern. Wir wollen Euch hier unsere Pannen-Hitparade vorführen, falls Ihr die Fehler nicht schon selbst entdeckt und wahrscheinlich des öfteren an unserer geistigen Gesundheit gezweifelt habt:

Platz 10:

„{...} Als ich das erste Mal auf die Bühne ging, sagte ein Freund zu mir: 'Egal was Du machst, verblüffe Sie...', ich weiß bis heute nicht, wie er es es meinte, doch ich tat es. {...}" (David Bowie)

Fehler in der Fun Generation haben Tradition! Die kleinen Tippfehler findet man wie in jeder Zeitschrift auch bei uns häufig. Doch bei der Debüt-Ausgabe sollte alles perfekt sein, immerhin hatten wir fast zwei Monate gewerkelt. Trotzdem haben wir es geschafft, gleich beim ersten Satz einen Bock zu schießen. Und das im Editorial...(FG 6/95)

Platz 9:

TRILLOGY

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

Die indizierte „Trillogy" in fetten schwarzen Lettern auf weißem Hintergrund. (FG 10/96)

Platz 8:

46 preview

OKTOBER 1996 · FUN GENERATION

SOVJET STRIKE

Das sowjetische Reich hat wohl nachhaltig Eindruck hinterlassen. (FG 10/96)

Platz 7:

NFL QUATERBACK CLUB 97

STEPHAN GIRLICH • HOLGER GÜßMANN

Immer nach dem Motto: das „R" spricht man sowieso nicht. (FG 10/96)

Platz 6:

THE CROW 2:
CITY OF ANGLES

Die Stadt der Angler wurde erstmalig in der legendären Oktober-Ausgabe erwähnt. Die Fortsetzung des Running-Gags findet sich in der Februar-Nummer des letzten Jahres. Obwohl der Angelfehler schon Kultstatus in den Redaktionsräumen erreicht hatte, schafften wir es, ihn nocheinmal in den Charts zu plazieren. Hoffentlich kommt da kein zweiter Teil des Spiels. (FG 10/96)

Platz 5:

links: **Hier sollte eine Bildunterschrift stehen...** *links unten:* **...sonst macht dieser Kasten keinen Sinn...** *rechts unten:* **...und ist somit völlig Sinnlos - also reine Platzverschwendung.**

Nur kurzzeitig beehrte uns Interims-Mitarbeiter Marc A. Kirzeder. Er war so schnell weg, daß er sein Ocean-Special der legendären Oktober-Ausgabe nie beendete. Nach alter Gewohnheit füllt Kai fehlende Bildunterschriften mit Blindtext, der diesmal allerdings seinen Weg ins fertige Heft fand. (FG 6/95)

Platz 4:



Auch das passiert - falsche Richtung nach einer 360 Grad Drehung

Ein Sonderpreis im Bereich „Angewandte Mathematik" geht an Binzi und seinen Test zu V-Rally. Wie er es schaffte, nach einer 360°-Drehung entgegen der Fahrtrichtung zu stehen, konnten wir bis heute nicht aus ihm herausbekommen. (FG 8/97)

Platz 3:

Auf der Straße nach Süden!

Grand Tourismo

In der Fun Generation vom Januar 1998 schrieb der anscheinend schon im Reisefieber befindliche Chefredakteur Götz noch flugs die letzte Seite des Heftes und brachte seine Gedanken an Palmen und Sonnenschein unterschwellig in der Verballhornung des Titels Gran Turismo zum Ausdruck. (FG 1/98)

Platz 2:

Die duetschen Texte sind alles andere als einwandfrei

Sternstunden für vorwitzige Redakteure sind immer dann angebrochen, wenn man sich über die Fehler der anderen so richtig auslassen kann. In diesem Fall jedoch tappte Holger völlig daneben und machte sich mit einer Bildunterschrift zur Legende der Rechtschreibreform. (FG 1/98)

Platz 1:



Unbestritten das Highlight aller jemals fabrizierten Perlen der Peinlichkeit, seien sie hier aufgezählt oder nicht. Glücklicherweise hat ihn bis heute kaum jemand bemerkt, da Titelmädchen Sandra das Auge wunderbar von diesem Megafehler ablenkte. Ob Sony uns den Award auch gegeben hätte, wenn sie diese Ausgabe gekannt hätten?

Das Wertungssystem

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt.

Um unsere Tests noch leserfreundlicher zu machen, wird die Quintessenz des Textes mit ein paar kurzen Worten am Schluß zusammengefaßt. Das Spielerprofil, das Ihr in einem Kasten findet, erklärt kurz, für wen das Spiel besonders geeignet ist. Die Angabe des allgemeinen Schwierigkeitsgrades erklärt, wie schwierig es sein wird, das Spiel durchzuspielen. Die Genrekollegen zeigen Alternativen zu dem getesteten Titel auf, wobei die angegebenen Wertungen auch immer in Relation mit der Altersangabe (Heftnummer) und dem System gebracht werden sollten.

Die vier Wertungsnoten lassen sich folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.



Fabian Döhla · Stefan Hellert

Robotron X



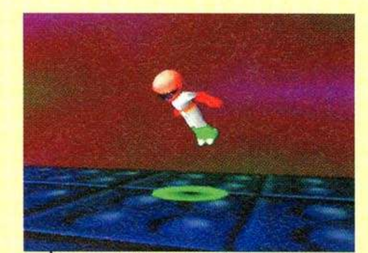
Spielerprofil: Fans der indizierten 16-Bit-Titel Smash-TV und Total Carnage kommen bei dem stupiden Ballerspiel kurzzeitig auf ihre Kosten, andere nehmen Abstand.
Schwierigkeitsgrad: Die ersten dreißig Level lassen sich problemlos in 20 Minuten lösen, danach wird der Schwierigkeitsgrad nur noch durch eine höhere Gegnerdichte gesteigert.
Genrekollegen: Robotron X 7/10 (PSX, FG 1/97)



Das Geschehen läßt sich aus insgesamt vier verschiedenen Kameraperspektiven betrachten,


Besitzer eines Schwarz Weiß-Fernsehgerätes haben es besser, denn ihnen bleibt dieser grellbunte Warp in den nächsten Level erspart

Ein gutes Spiel muß nicht zwingend eine gute Grafik haben, wie Lemmings, Grand Theft Auto und Micro Machines eindrucksvoll bewiesen haben. Der Spielspaß ist das entscheidende Elemente, nicht die Effekthascherei. Solche und ähnliche Aussagen haben wir uns im Falle von Robotron 64 ständig vor Augen gehalten, doch genützt hat es trotz allem nichts. Robotron 64, aus dem Hause des Automatenherstellers Midway, vereint gekonnt miese Grafik mit durchschnittlichem Sound und schmeckt das ganze noch mit einem Schuß Monotonie ab. Eine Hintergrundgeschichte wollen wir uns ersparen, der leidgeprüfte Besitzer dieses Produktes wird ohnehin ohne großes Geplänkel oder gar Vorspann in seine psychedelisch-flimmernde Umgebung gebeamt. Der Hauptdarsteller, eine Mischung aus Doktor Snuggles und Snoopie, erwehrt sich mittels toller Laserblitze zahlreicher Roboter, die den Menschlein, die sich ebenfalls auf der quadratischen Spielfläche befinden, an die virtuelle Haut wollen. Ansonsten hat man nicht viel zu tun, ab und an sollte man vor Minen und ähnlichem pyrotechnischen Material ausweichen, um keines der anfangs drei Leben zu verlieren.


Der „Held" des Spiels trägt in weiser Voraussicht schon mal eine Sonnenbrille



Manchmal verliert man in der Hektik des Gefechts leicht den Durchblick, doch meistens kann man sich durch wildes Tastendrücken aus solch brenzligen Situationen befreien. Geht alles schief, kann immer noch ein Spielstand geladen werden, der Euch in den zuletzt gespielten Level versetzt.

Die neue Definition von Hektik

Schon nach wenigen Spielminuten kommen unweigerlich zwei Fragen auf: Was haben sich die Verantwortlichen bei diesem Machwerk übelster Sorte gedacht, und warum hatte die Qualitätskontrolle bei der Überprüfung von Robotron 64 einen über den Durst getrunken? Es hilft alles nichts, trotz zahlreicher Runden, vier Perspektiven und immer neuer Gegner (sogar Endgegner sind mit dabei!) will der Funke nicht so recht überspringen. Zu simpel ist das Spielprinzip, zu mißraten die Präsentation, der Schlußpunkt wird letztendlich von den vereinzelt auftretenden Slowdowns markiert. Meistens bringt einen hektisches Herumfingern auf den C-Tasten (die jeweils zum Schießen in eine Richtung dienen) ans Ziel, sprich in den nächsten Level. Zu traurig, wenn man bedenkt, daß die PlayStation-Version schon in der Fun Generation 1/97 getestet wurde und einen deutlich besseren Eindruck hinterließ. Die Zeit bleibt eben nicht stehen...

GAME PAUSED
CHANGE SPEED 10

Nur für Geschwindigkeitsfreaks: Mit dem Gamespeed auf 10 erlebt Ihr den ultimativen Blitzkrieg, zum Glück verleihen aufgenommene Extras dem Doc ein Schutzschild



Die Overhead-Perspektive sorgt für einen guten Überblick

Robotron 64 ist der nächste Nintendo 64-Totalausfall. Zwar läßt sich die hektische Ballerorgie ordentlich steuern, und auch der Sound paßt halbwegs zum durchgeknallten Geschehen, doch sowohl grafisch als auch hinsichtlich der Abwechslung und Spieltiefe sollte man sich lieber die Automatenversion auf einem Emulator besorgen, denn da kommt mit Sicherheit deutlich mehr Freude auf.


2 von 10

Grafik 2
Sound 5
Gameplay 5

Spieler: 1-2
Level: zu viele
Besonderheiten: Memory Pak Paßwort
Hersteller: Midway
Entwickler: Crave
Testmuster: Fun Generation

Veröffentlichung: US-Import
Ca. Preis: 149,- DM

In;former

Eugene Jarvis, der Urvater von Robotron, hat auch an anderen bekannten Produkten Hand angelegt. Unter anderem läßt sich sein Name mit dem berühmten Defender in Zusammenhang bringen. Außerdem war er an der Entwicklung von Stargate und Cruisn' USA beteiligt, letzteres stammt ebenfalls aus dem Hause Midway und wird mit Cruisn' World bald auch einen Konsolennachfolger haben.



Uwe Dietrich · Fabian Döhla

Fighters Destiny

Prügelspielliebende Besitzer eines N64 kamen bis jetzt noch nicht so recht auf ihre Kosten. Titel wie Dark Rift oder Clayfighter 63 1/3 konnten nicht überzeugen. Doch Fighters Destiny schickt sich an, diese Lücke zu füllen.

Das Modul, das auf den ersten Blick wenig innovativ mit zehn charakterarm wirkenden Kämpfern aufwartet, enthüllt seine wahre Identität erst bei genauerer Betrachtung. Denn es war bisher meistens die Bestimmung virtueller Kämpfer, die Energieleiste des Gegners leer und ihn somit zu Boden zu kloppen. Der 3D-Prügler Fighters Destiny bricht mit dieser „Tradition", indem er ein neues Punktesystem einführt. Für gelungene Aktionen wie einen Schulterwurf oder einen Ring Out werden unterschiedlich viele Punkte vergeben. Erst wenn man sieben erreicht hat, hat man auch den Gegner besiegt. Natürlich gibt es außerdem immer noch eine Energieleiste, die mit zunehmendem Einstecken von Schlägen und Tritten deutlich abnimmt. Ist sie leer, fällt der Kämpfer in einen tranceartigen Zustand, und man hat die Möglichkeit, ihn K.O. zu schlagen. Diese Aktion bringt Euch zum Beispiel drei Punkte ein, während ein einfaches Ring Out nur mit einem belohnt wird. Als ganz schön fies stellt sich die Möglichkeit heraus, sich an die Ringkante zu hängen und nach den Beinen des Gegners zu grabschen, um ihn in die Tiefe zu ziehen. So kann man einen schier aussichtslosen Kampf doch noch für sich entscheiden.



Wer schlecht kämpft, fällt tief



Im Training lernt Ihr mit Robert die einzelnen Moves



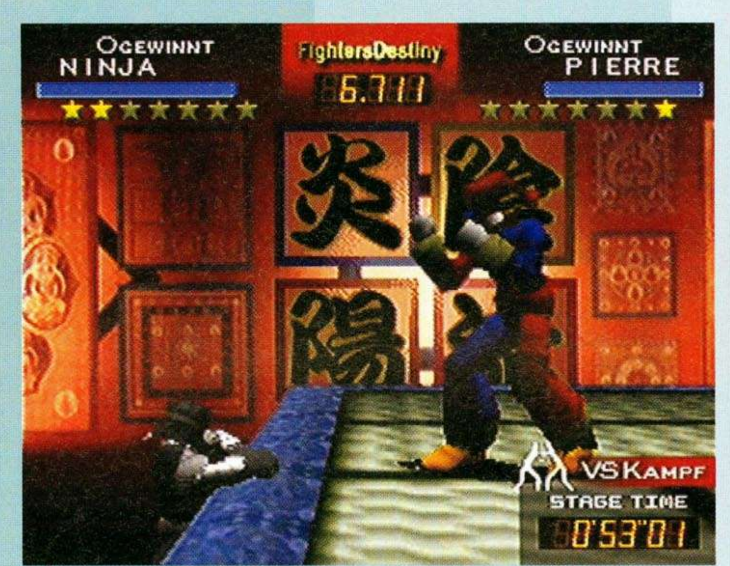
Hier seht Ihr die Punkteverteilung für die verschiedenen Aktionen

„Ich will Kühe!"

Neben dem neuartigen Punkte-System gibt es auch neue Spielmodi. Außer den obligatorischen VS Computer, VS Kampf und Training gibt es noch Master Challenge und Record Attack. Im Master Challenge-Mode wird per Zufall entschieden, ob Ihr gegen den Master selbst oder gegen den dubiosen Joker antretet. Wenn Ihr den Master besiegt, verrät er Euch neue Combos, sogenannte „Skills", die allerdings dahin sind, wenn Ihr in einem der nächsten Kämpfe gegen Joker verliert. Der Record



Die zehn Kämpfer, die Ihr anfangs auswählen könnt



Ihr könnt Euch auch an die Ringkante hängen und nach dem Gegner greifen



Erfolgreiche Counter-Moves sind sehr schön anzuschauen



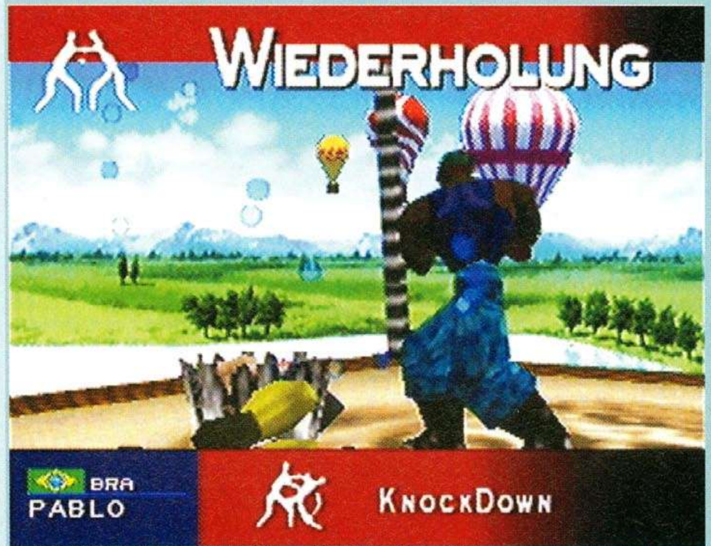
Joker hat seinen Gegner in einem fiesen Würgegriff

In;former

Wie bei fast jedem Prügelspiel ist es oberste Pflicht mit dem Kämpfer erst mal zu trainieren. Auch die Wahl des Fighters ist entscheidend. Jeder Charakter hat eine Eigenschaft wie z.B. „Kraftvoll", „Geschickt" oder „Alleskönner". Einsteigern sei Ryuji aus Japan ans Herz gelegt, weil seine Combos leicht zu erlernen sind. Des weiteren solltet Ihr Euch die Button-Kombination A+B im Optionsmenü auf einen der C-Knöpfe legen, da sie stets eine Wurf-Aktion einleitet, die immerhin zwei Punkte bringt. Falls Ihr einen Kampf schon verloren seht, versucht, einen Wurf aus der Hocke heraus zu machen. Oftmals ist der Gegner verwirrt und kann den Sturz nicht abfangen.



Die Kuh Ushi kann nicht K.O. geschlagen werden



Die Wiederholung des finalen Schlages ist schon obligatorisch



Im Master Challenge-Mode wird mit Zufallsgenerator der nächste Gegner ausgewählt


Der Hintergrund mit schwebenden Ballons täuscht über die grafischen Schwächen hinweg



Pablo hat ein Problem mit einer Kuh namens Ushi



Der Rodeo-Hintergrund scheint während wilder LSD-Träume entstanden zu sein

Attack-Mode hingegen bietet einen Survival (100 Gegner besiegen), Time Attack (gegen die Zeit) und einen Rodeo Battle. Dieser ist wohl das abgefahrenste, was die Videospielprügelei je gesehen hat. Ihr müßt Euch gegen die Kuh Ushi behaupten! Gewinnen könnt Ihr hier nicht, es wird nur die Zeit gemessen, wie lange Ihr durchhaltet.



Die Punkte werden als Sterne angezeigt



Diese Attacke hat gesessen

Grafisch ist Fighters Destiny ein wenig enttäuschend. Die Animationen der Kämpfer sind zwar recht schön anzusehen, dafür sind die Texturen einer Edelkonsole nicht würdig. Auch die 2D Hintergründe könnten besser aussehen. Die Steuerung ist denkbar einfach. Zum Steuern des Kämpfers kann man entweder das Steuerkreuz oder den Analogstick auswählen. Für Schläge und Tritte dienen der A- und B-Button, geblockt wird mit der R-Taste. Durch Verwendung der L-Taste ist das Ausweichen in die Tiefe möglich. Diese Belegung mit nur zwei Angriffsknöpfen führt aber leider dazu, daß man oft nur wild auf diesen herumdrückt - gezielte, lange Combos sind kaum drin. Das wird Einsteiger freuen, Controller-Spezialisten werden es eher als zu leicht empfinden.

Haare in der Suppe...

Alles in allem macht Fighters Destiny eine Menge Spaß. Gerade das Punktesystem bringt frischen Wind in das seit Jahren gleich ablaufende Schema von Beat'em Ups. Auch die Möglichkeit, mit fast nicht mehr vorhandener Energie den Gegner noch auf die Matte, bzw. aus dem Ring zu befördern, bringt ein bißchen mehr Pfeffer in das Gekloppe. Allenfalls die sparsame Buttonverteilung kann dem anspruchsvollen Prügelfan ein bißchen sauer aufstoßen. Schade auch, daß man bei der Grafik so gespart hat. Man hat einfach nicht das Gefühl, vor einer 64-Bit-Konsole zu sitzen. Daß die Musikuntermalung bei einem Modul anders als bei einer CD ausfällt, ist klar. Doch dieses Gedudel ist nicht besonders ansprechend. Auch den Kommentator, der zu allen Moves seinen Senf abgibt, hätte ich gern einmal im Ring gehabt. Doch wie gesagt, dies alles ist nur das berühmte Haar in der Suppe, das Fighters Destiny den Zugang zu den Höchstwertungen verwehrt. Spieler, die noch das Beat 'Em Up-Modul auf dem N64 suchen, sollten zugreifen.

Spielerprofil: Uneingeschränkt empfehlenswert für alle N64-Prügelfans, die frischen Wind im Genre suchen und noch nicht fündig geworden sind.
Schwierigkeitsgrad: Fighters Destiny bietet vier Schwierigkeitsstufen, wobei man die Gegner auf „Leicht" recht einfach überrumpeln kann, auf den höheren Stufen jedoch seine Skills unbedingt beherrschen muß.
Genrekollegen: Dark Rift 7/10 (N64, FG 9/97), Clayfighter 63 1/3 6/10 (N64, FG 1/98), Bloody Roar 9/10 (PSX, FG 2/98)

Fighters Destiny überzeugt vor allem durch das neue Punktesystem, das eine Menge Spielspaß und Schadenfreude garantiert. Abgerundet wird der Prügler von einem ganzer Haufen neuer Spielmodi, die etwas frischen Wind ins Genre bringen, allerdings könnte die Grafik besser sein.



Fabian Döhla · Götz Schmiedehausen

NHL Breakaway 64



Üble Schlägereien werden in Nahaufnahme gezeigt und haben einen fünfminütigen Strafbankaufenthalt zur Folge



Im Replay-Modus kann man sogar die Spielernamen auf den Trikots erkennen

Spielerprofil: Sportspiel-Fans mit einer Vorliebe für Eishockey holen sich diesen Titel bedenkenlos ins Haus, nicht zuletzt deswegen, weil das völlig mißglückte Wayne Gretzky nicht einmal annähernd mithalten kann.
Schwierigkeitsgrad: Hat man sich mit der Steuerung vertraut gemacht, so stellt sich bereits nach kurzer Zeit das erste Erfolgserlebnis ein. Leicht ist NHL Breakaway aber trotzdem nicht, starke Computermannschaften zeigen einem immer wieder die Grenzen auf.
Genrekollegen: Wayne Gretzky's 3D Hockey 6/10 (N64,FG 01/97), Wayne Gretzky's 3D Hockey 98 5/10 (N64, FG 02/98)

Eishockeyfans hatten bis jetzt auf dem Nintendo 64 einen schweren Stand. Zur Tatsache, daß Wayne Gretzky's 3D Hockey und dessen Nachfolger beide ziemlich dürftige Softwareprodukte darstellen, gesellt sich noch der Fakt, daß auf Sonys PlayStation die genialen Eishockeyspiele wie Pilze aus dem Boden schießen. Neben dem Referenztitel NHL 98 aus dem Hause EA Sports gibt es noch Virgins NHL Powerplay 98, abgerundet wird das ganze von NHL Breakaway, alles Titel, die eine Klasse für sich sind. Das zuletzt erwähnte Spiel hat nun den Sprung auf das Nintendo 64 geschafft, und dies ohne nennenswerte Qualitätseinbußen. Der Zeitpunkt könnte nicht besser gewählt werden, schließlich verfügt Acclaim von jetzt an über den momentan einzigen gelungenen Eishockeytitel auf Nintendos Flaggschiff.



In dieser Darstellung ist die Grafik besonders beeindruckend, auch wenn die Spielbarkeit etwas zu wünschen übrig läßt.

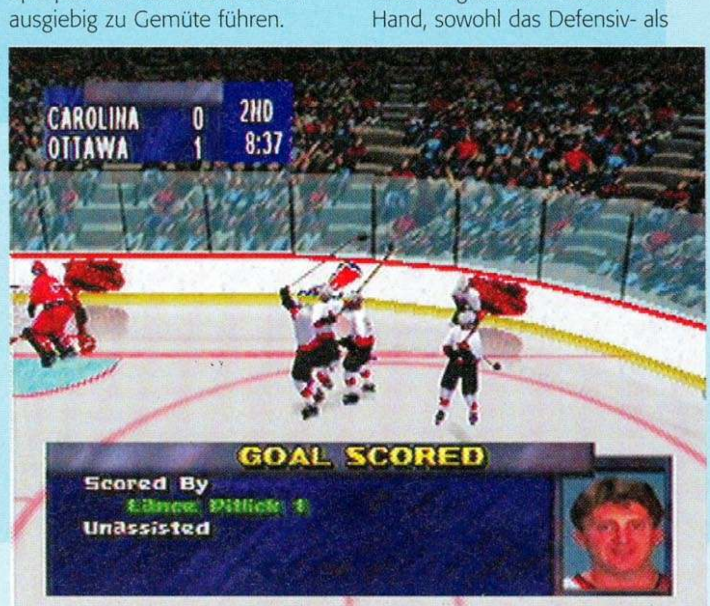
Coole Cracks und krasse Checks

Im Gegensatz zur Konkurrenz aus dem Hause Midway setzt NHL Breakaway ganz auf den Simulationsaspekt und ergänzt das Spiel um einen vielschichtigen Management-Part. Hier darf der Spieler diverse Trainer und Spieler verpflichten, verletzte Kufencracks zum Arzt schicken und sich den Spielplan der laufenden Saison ausgiebig zu Gemüte führen. Begrenzt wird die Änderungs- und Verbesserungswut nur durch eine Anzahl an Bonuspunkten, die man sich durch erfolgreiche Spiele oder optionale Events hinzuverdienen kann. Damit einher gehen zahlreiche Statistiken, die Auskunft über alle nur erdenkenswerten Dinge geben. Nachdem man sich durch die schier unüberschaubare Vielzahl der Optionen gearbeitet hat, kann das Geschehen in die authentisch dargestellten Stadien verlegt werden. Hat man sich noch eine nette Teamvorstellung angesehen, findet man sich nach dem Bully auch schon mitten im körperbetonten Geschehen wieder. Mit dem Analogstick versucht man von Beginn an, die Angriffsbemühungen der ordentlich aufspielenden CPU-Gegner im Keim zu ersticken. Für den Fall, daß die spielerischen Mittel nicht ausreichen, kann man auch auf eine härtere Gangart zurückgreifen, die dann allerdings des öfteren ein Unterzahlspiel zur Folge hat. Schon nach kurzer Zeit gehen alle Steuerungsbefehle locker von der Hand, sowohl das Defensiv- als auch das Offensivspiel stellt einen vor eine nicht allzu schwere Aufgabe. Wird man trotzdem das Gefühl nicht los wird, das Spiel nicht vollständig unter Kontrolle zu haben, dann sollte man eventuell den Wechsel der Kameraperspektive in Betracht ziehen, da manche Einstellungen lediglich zu Demozwecken verwendbar sind.

NHL Breakaway beendet endlich das lange Warten auf einen grandiosen Eishockeytitel für das Nintendo 64. Die wichtigen Komponenten Steuerung und Grafik sind bis auf ein dezentes Ruckeln voll auf der Höhe der Zeit und fesseln im Zusammenspiel mit dem langfristig motivierenden Management-Part auch länger an die Konsole, besonders wenn man auf menschliche Mit- oder Gegenspieler zurückgreifen kann.

In;former

Um das Optimum aus diesem Spiel herauszuholen, sollte man die Spielgeschwindigkeit von „Normal" auf „Fast" stellen, da der Spielablauf sonst einen Tick zu langsam erscheint. Die Einstellung „Fastest" eignet sich nur für Freunde von High Speed-Action, da sich die Spieler dann mit schier unglaublicher Geschwindigkeit über den Screen bewegen.



Ein Torerfolg wird ordentlich gefeiert

9 von 10

Grafik 8
Sound 6
Gameplay 9

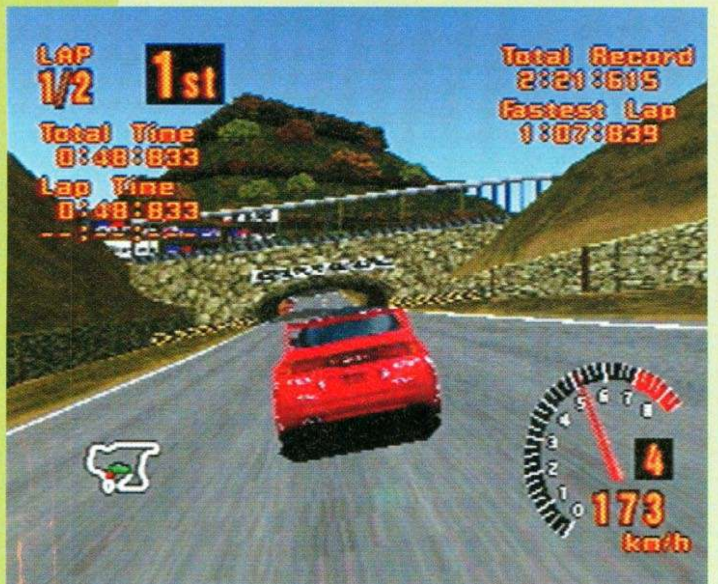
Spieler: 1-4
Level: Entfällt
Besonderheiten: Memory Pak, Rumble Pak
Hersteller: Acclaim
Entwickler: Sculptured Software
Testmuster: Acclaim

Veröffentlichung: 1. Quartal
Ca. Preis: 139,- DM

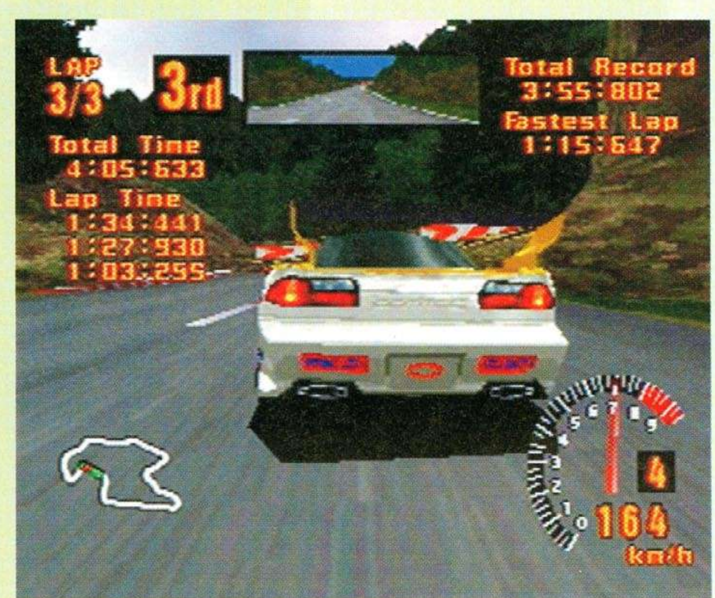

FUN GENERATION
NINTENDO • SEGA • SONY
>>Game of the month
FUN GENERATION
NINTENDO • SEGA • SONY
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Philipp Noack · Stefan Hellert

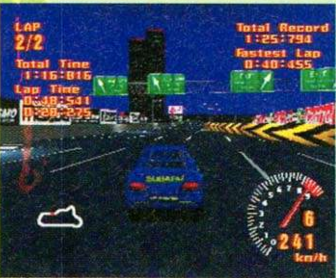
Gran Turismo
The Real Driving Simulator



Die verschiedenen Strecken wurden optisch und fahrerisch bis ins Detail gekonnt ausgetüftelt



Die Bremsleuchten des Gegners ermutigen zu einem waghalsigen Überholmanöver



Die HiFi-Stages laufen mit sensationellen 60 fps



Der Toyota Celica GT Four macht auch ohne Rallye-Chasis eine gute Figur



Die Racing-Varianten der Fahrzeuge sind mit Werbung übersät

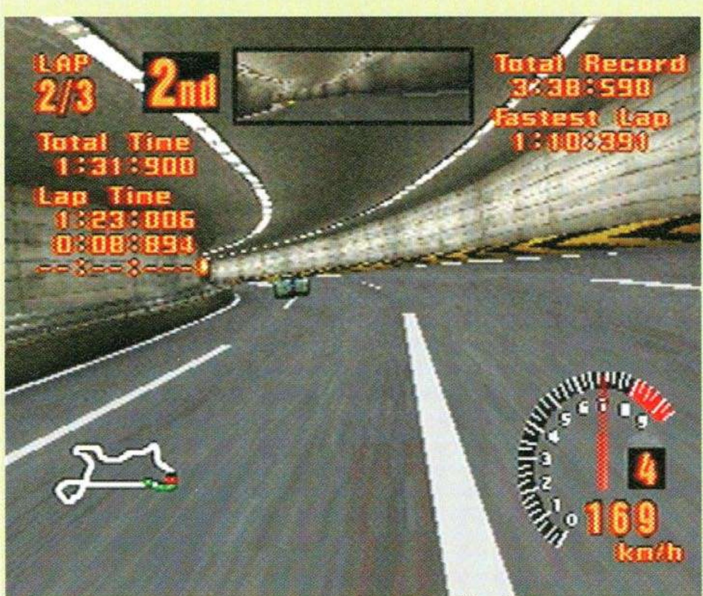
Es ist drei Uhr morgens. Geschafft! Mit schweißnassen Händen lege ich mein neGcon zur Seite und widme mich, von starker innerer Befriedigung begleitet, ganz und gar meinem eben errungenen Erfolg. Nüchtern und ohne das tiefere Verständnis eines echten Videospielers betrachtet, scheint dieser Triumph und das anschließende Hochgefühl schwer nachvollziehbar, ja geradezu lächerlich und überzogen. Schließlich hat man „nur" fünf computergesteuerte Fahrzeuge auf der Ziellinie hinter sich gelassen - keine echte Herausforderung für den überlegenen menschlichen Geist, oder? Gari Kasparov könnte wohl ein Lied davon singen. Wichtig an dieser Leistung ist jedoch auch die Tatsache, daß ich allein es in der Hand hatte, und mir kein verkorkster Steuerungs- oder Kollisions-Algorithmus einen Strich durch die Rechnung machen konnte. Doch vielleicht sollte ich am Anfang beginnen...

In;former

Wer sich Gran Turismo besonders leicht machen will, achtet bei seiner Teilnahme an einer Veranstaltung immer auf das computergesteuerte Feld der Konkurrenten und sorgt mittels Tuning dafür, daß er ihnen überlegen ist. Dadurch kann man sich so manchen Ausritt ins Grün erlauben, verkürzt sich allerdings gleichzeitig die Langzeitmotivation...

Eine Frage der Einstellung

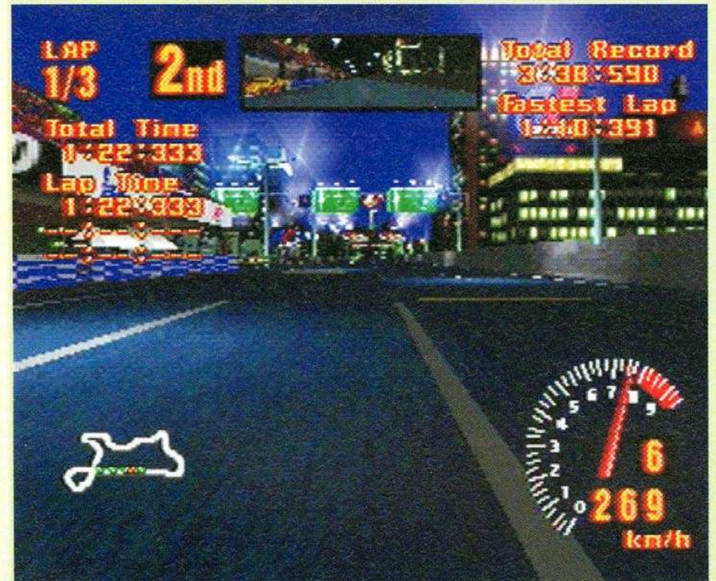
Wer (die leider momentan ausschließlich japanische Version von) Gran Turismo in seine PlayStation einlegt und den Power-Schalter betätigt, bekommt zunächst einen langen, hübsch gerenderten und professionell geschnittenen Vorspann zu Gesicht. Der Titelscreen beglückt uns mit vier Auswahlmöglichkeiten: Quick Arcade, Gran Turismo, Replay Theater und Options. Zur Verwaltung, Bearbeitung und Aufbewahrung der besten Wiederholungen wurde das Replay Theater erstellt, ausreichend Platz auf der Memory Card vorausgesetzt (bis zu 15 Blocks!). Die fünfseitigen Options dienen vorrangig der Modifikation von Belegung und Kalibrierung analoger Peripheriegeräte, wie z.B. neGcon, Lenkrad oder auch dem in Japan bereits erhältlichen Dual Shock Analog Controller. Wer gegen einen Freund antreten möchte, kann hier aber auch die Rundenzahl, den Reifenverschleiß oder ein Handicap einstellen. Ebenso läßt sich die Perspektive und die Detailstufe der Polygongrafik verändern. Wie sich recht schnell herauskristallisiert, empfiehlt es sich außerdem, die Hintergrundmusik abzustellen und die Soundeffekte pur zu genießen.



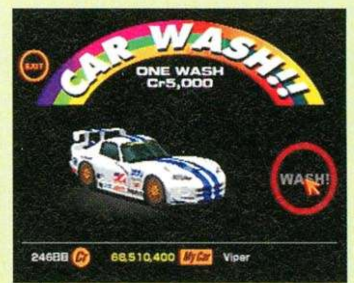
Die Cockpit-Perspektive vermittelt mehr Geschwindigkeit und Übersicht



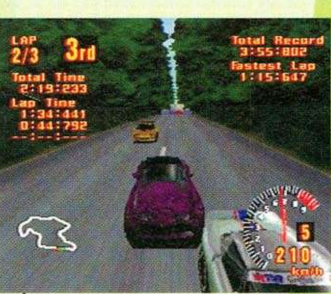
Auf den Nachtstrecken hat sich Sony besonders bei den Lichteffekten selbst übertroffen



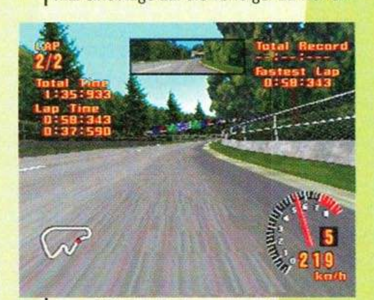
Das Automatik-Getriebe ist für die meisten Wettbewerbe völlig ausreichend



Die virtuelle Autowäsche entpuppt sich als Schnäppchen



Auf Geraden empfiehlt es sich, ab und zu mal eine Auge auf die Verfolger zu werfen



Der High Speed-Ring macht seinem Namen alle Ehre, wenige enge Kurven lassen die Top Speeds in die Höhe klettern



Bei der A-Lizenz wird der gefühlvolle Umgang mit der Handbremse geübt



Es ist bei Gran Turismo nicht möglich ein Fahrzeug zu kippen - Ein sicheres Indiz dafür, daß sich keine A-Klasse unter den Vehikeln befindet

GT light

...nennt sich auf der CD „Quick Arcade" und bietet alles, was man von einem ausgewachsenen Rennspiel erwarten würde. Wahlweise gegen den Computer, einen menschlichen Kontrahenten oder die Zeit versucht man die Kurse möglichst optimal zu meistern. Anfangs stehen nur vier Strecken und sechs (allesamt japanische) Automobilhersteller mit jeweils zwei bis drei Wagen zur Wahl. Wer jedoch die Parcours auf allen drei Schwierigkeitsgraden mit Erfolg hinter sich bringt, dem öffnen sich vier neue Marken (Chevrolet, Aston Martin, TVR, Chrysler) und vier neue Kurse. Beendet man auch diese jeweils als erster, kommt man in den Genuß, sich auf den sogenannten HiFi-Tracks austoben zu dürfen. Hier wurde die Qualität der Grafikdarstellung etwas heruntergefahren, zugunsten einer sensationellen Framerate von 60 fps. Wer tiefer in die Materie Rennsport einsteigen will, sollte sich das Herzstück von Sonys Inhouse Produkt anschauen:

Gran Turismo

Mit 1.000.000 Credits auf der hohen Kante beginnt man als völliger Rookie seine Rennsportkarriere. Von einem fiktiven Stadtplan aus entscheidet man dann seine nächsten Schritte. Die Möglichkeiten sind vielfältig, wenn auch anfangs bei weitem nicht voll ausschöpfbar. Man stattet z.B. einem der zehn Automobilhändler einen Besuch ab, testet oder wäscht sein neu erworbenes Gefährt, meldet sich für den Erwerb einer Lizenz an, startet in einer der unzähligen Rennveranstaltungen oder begibt sich ins traute Heim zurück. Hier kann man seine (anfangs leere) Garage besichtigen und seine Fortschritte auf der Memory Card speichern bzw. einen alten Spielstand laden. Es empfiehlt sich als erstes, eine Lizenz der Gran Turismo Foundation (GTF) zu machen, denn schließlich gilt: Die Teilnahme an einer der Rennveranstaltungen ist an den Besitz eines Automobils und einer Lizenz gebun-



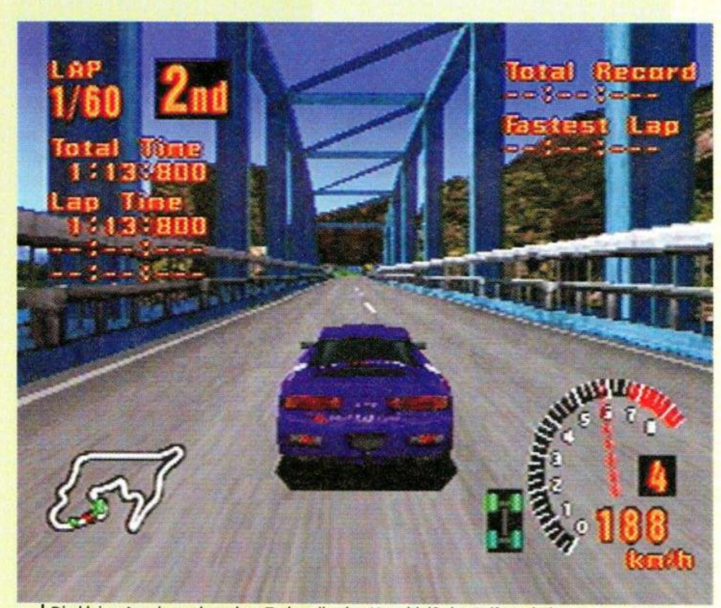

Die Faszination der Replays hält erstaunlich lange an



Wer sich nicht rechtzeitig vorbeidrängelt, dem macht der Computer die Türe zu


Bei Endurance muß 60 Runden lang eine konstant gute fahrerische Leistung gebracht werden


Grand Valley gehört zu den abwechslungsreichsten, aber auch anspruchsvollsten Kursen

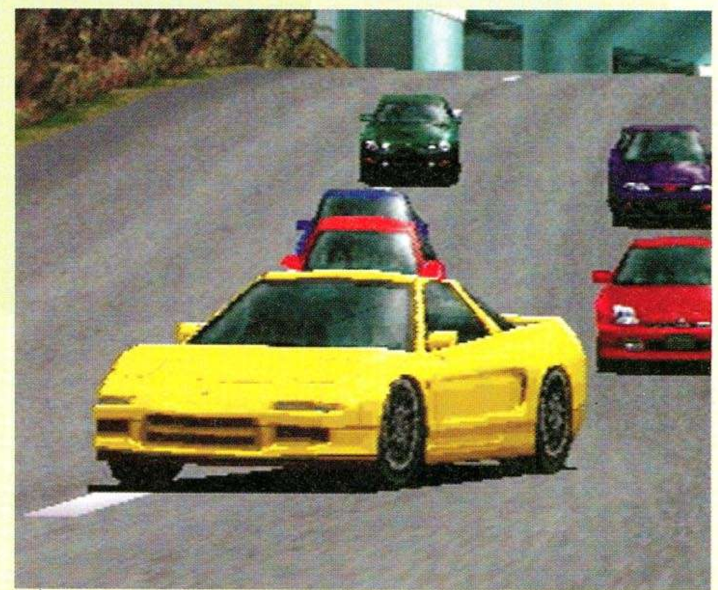


Die kleine Anzeige neben dem Tacho gibt den Verschleiß der Reifen wieder

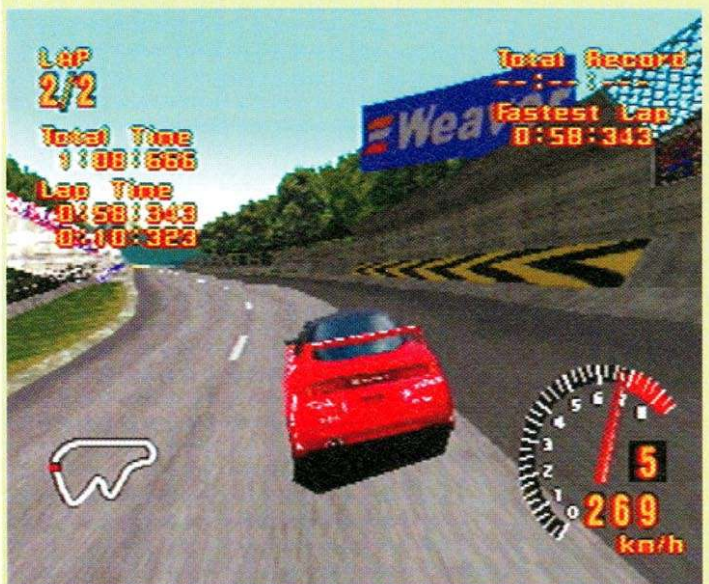
den (Ausnahmen: Spot Race und Time Trial). Die Programmierer haben drei unterschiedlich schwere „Lappen" implementiert: B, A und A International. Zum Erwerb müssen jeweils drei Teilprüfungen erfolgreich bestanden werden. Bei der B-Lizenz handelt es sich dabei um punktgenaues Bremsen und einfache Kurventechnik. Für den A-Schein müssen ganze Streckenabschnitte korrekt (und vor allem schnell) absolviert, für A International komplette Rundenzeiten unterboten werden. Hat man erst mal die kleinste Lizenz in der Tasche,

Spielerprofil: Alle Menschen, die eine PlayStation ihr eigen nennen und sich auch nur minimal für Rennspiele interessieren. Wer sich bis dato noch nie an dieses Genre gewagt hat, sollte ein paar Runden drehen. Gran Turismo wird ihn fesseln und nicht mehr loslassen.
Schwierigkeitsgrad: Bei Quick Arcade ist er einstellbar und optimal balanciert. Bei Gran Turismo kann man natürlich (bis auf einige Special Events, die bestimmte Beschränkungen vorgeben) mit einem hochgetunten Auto einen relativ leichten Wettbewerb fahren und dann die Computergegner so richtig abhängen.
Genrekollegen: Rage Racer 9/10 (PSX, FG 2/97), V-Rally 10/10 (PSX, FG 8/97), Formel 1 '97 10/10 (PSX, FG 10/97), TOCA Touring Car Championship 9/10 (PSX, FG 12/97)

sollte man sich bei den Händlern nach einem angemessenen, fahrbahren Untersatz umsehen. Die japanischen Firmen haben auch jede Menge Gebrauchtwagen im Sortiment, die sich zu Beginn bei dem knapp bemessenen Budget geradezu aufdrängen. Insgesamt stehen 107 (!!) verschiedene „Gebrauchte" in den unterschiedlichsten Preis- (400 000 - 7 000 000 Cr) und Antriebskategorien (Vorder- , Hinter- und Allrad) zur Wahl. Hat man sich für einen entschieden, was bei diesem Überangebot keine leichte Aufgabe ist, darf die erste echte Rennluft geschnuppert werden. Über „Go Race" gelangt man ins Hauptmenü der GTF. Neben Time Trial und Spot Race (Einzelrennen für ein paar Credits) sind vor allem die GT League und die Special Events von Interesse. Die GT League wurde aufgeteilt in vier Cups, die sowohl an die Lizenz als auch an die Fahrkünste steigende Anforderungen stellen. Der leichteste von allen beispielsweise, der Sunday Cup, verlangt lediglich den Besitz der B-Lizenz und umfaßt nur drei harmlose Strecken. Dementsprechend ist das fünfköpfige, computergesteuerte Feld der Kontrahenten eher notdürftig motorisiert. Die GTF verteilt bei jedem der Rennen einen Bonus für die Pole Position sowie für die jeweils erreichte Plazierung. Natürlich erhält der Sieger ein höheres Preisgeld als der Vorletzte. Dem Gesamtsieger des Cups winkt eine besonders fette Prämie und ein nagelneues Gefährt. Bei den Special Events ist die Anzahl der Ver-


Während der Wiederholung läßt sich der Blickwinkel und das fokussierte Auto verändern





Um auch die weiten Kurven noch schneller nehmen zu können wurden diese überhöht



Für die optimale Linie sollte man manchmal die Curbs miteinbeziehen



Die sechs Japaner haben jeweils eine Spezialausführung ihrer Topmodelle auf Lager

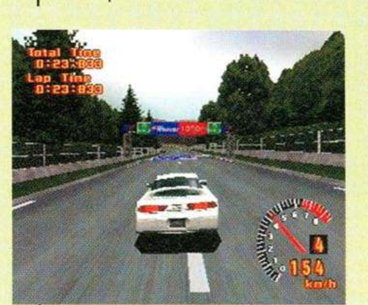
anstaltungen ungleich größer: stolze 12 Wettbewerbe locken mit teilweise hohen Anforderungen an Fahrer und Lizenz, allerdings auch mit noch höheren Preisgeldern (siehe auch Kasten). Je länger man sich im aktiven Renngeschäft bewegt, desto mehr Autos finden den Weg in die eigene Garage, schließlich hat man ja noch nicht einmal einen Blick auf die 80 Neuwagen der zehn Hersteller geworfen, geschweige denn auf die sechs Sonderausführungen der japanischen Marken.

Stay tuned!

Keine Sorge, Gran Turismo hat noch mehr zu bieten. Alle Neu- und Gebrauchtwagen können getunt werden, und das in jeder nur erdenklichen Hinsicht. Es gibt grundsätzlich acht verschiedene Kategorien, in denen Tuningteile auf Lager sind: Auspuff, Bremsen, Motor, Getriebe, Turbo, Aufhängung, Reifen und Chasis. Bei genügend Bargeld läßt sich aus einem (nicht gerade renntauglichem) 1,6 Tonnen schweren und 250 PS starken Toyota ein Monster von einem Automobil mit 940 PS und einem erstaunlichen Gewicht von gerade mal 1,1 Tonnen zaubern. Man sollte bei seiner Tuning-Wut jedoch immer beachten, daß die gesteigerte Fahrleistung auch auf der Strecke gehalten werden will.

As good as it gets

Angesichts dieses Spieles bleibt mir keine andere Wahl, als auf die Firma ein Loblied anzustimmen, die noch vor zweieinhalb Jahren ein absolutes Greenhorn im Videospielbusiness war: Sony. Man hat nicht „nur“ ein technisch brillantes Gerät auf den Markt gebracht, nein, man hat auch, und das nicht zu knapp, in die Herstellung hochwertiger Inhouse-Software investiert. Und das bei einem deutlichen und ehrlich gemeinten Bekenntnis zum reinen Videospiel, wie wir es lange nicht gehört hatten. Mißglückte Multimedia-Experimente wie für das 3DO gab es für Sonys PlayStation zu keinem Zeitpunkt. Danke! Aber zurück zu Gran Turismo: Es gibt derzeit schlichtweg kein besseres Rennspiel, auf keinem System! Die Gründe liegen auf der Hand. Das Herz eines jeden Rennspiels, die Steuerung bzw. Steuerbarkeit der Fahrzeuge, wurde nie zuvor so akurat, so präzise, so perfekt umgesetzt. Je nach Antriebsart, Motorisierung und Setup lassen sich die Boliden, genau wie zu erwarten wäre, um die Kurven prügeln. Die Hände verwachsen mit dem Joypad/Lenkrad zu einer Einheit, die das virtuelle Auto um die Kurse scheucht, als würde man selbst hinter dem Steuer sitzen. Die programmiertechnisch überlegene Optik und die superrealistischen Soundeffekte zwingen selbst aufmachungslastige Titel wie Rage Racer in die Knie, allein die Replays sprechen eine deutliche Sprache. Mit den unzähligen Modi, dem riesigen Fuhrpark von 193 Fahrzeugen und den damit verbundenen Tuningmöglichkeiten wird der Begriff der Langzeitmotivation völlig neu definiert. Selbst wenn man alles erspielt hat, kann man sich immer noch auf die Jagd nach Bestzeiten begeben oder einen ebenbürtigen menschlichen Kontrahenten herausfordern.



Für die B-Lizenz muß punktgenau gebremst werden

Angenommen, ich hätte eine PlayStation und nur genug Geld für ein einziges Spiel, an Gran Turismo käme ich nicht vorbei!





Andreas Binzenhöfer · Philipp Noack



Greatest 70's

Spielerprofil: Höchstens geeignet für Rennspielfanatiker, die schon alle Top-Hits durchgezockt haben und sich beweisen wollen, daß sie auch mit schwammiger Steuerung zurecht kommen.
Schwierigkeitsgrad: Durch die Möglichkeit, einfach immer Zweiter zu werden und trotzdem Geld fürs Tuning zu bekommen, sollte jeder mit der Zeit siegfähig werden.
Genrekollegen: Gran Turismo 10/10 (PSX, FG 3/98), TOCA Touring Car Championship 9/10 (PSX, FG 12/97), Rage Racer 9/10 (PSX, FG 2/97)

Die Innen-Perspektive vermittelt ein schnelleres Fahrgefühl



Eine Kurve ohne Drift zu nehmen ist praktisch unmöglich

Bei der heutigen Rennspielschwemme (Vorschlag zum Unwort der Jahre 1998) muß man sich schon etwas einfallen lassen, um aus dem Schatten der Konkurrenz zu treten. Epoch setzt dabei auf den Nostalgie-Faktor und integriert lediglich Autos aus den Siebzigern in ihr neues Rennspiel. Um für die entsprechende Stimmung zu sorgen, finden die Rennen ausschließlich im Story-Modus statt. Hier startet man mit etwas Kleingeld, das gerade ausreicht, sich einen der anfangs sieben Oldtimer zu leisten. Zusätzliche Kohle verdient man sich entweder im Duell mit einem anderen Oldtimer-Fanatiker oder in einem Meisterschaftsrennen mit fünf Kollegen. Da es fürs Sparen aber keine Zinsen gibt, werden die Tickets (südostjapanische Währung des 13. Jahrhunderts) komplett ins Auto gesteckt. Während Zubehör wie Motoren, Reifen oder eine neue Auspuffanlage die Fahrleistungen verbessern, dient etwa eine Umlackierung allein dazu, bei sportlichen Omis Eindruck zu schinden. Wer seinen Fuhrpark erweitern will, kann zwar gebrauchte Autos in Zahlung geben, bekommt dabei aber nur einen dem Tachostand angepassten Preis. Mit der Zeit lassen sich bis zu zehn Wagen und fünf Strecken erspielen, die sich alle im Time Attack testen lassen.



Die versteckten Strecken sind grafisch etwas aufwendiger gestaltet



Jeder Wagen verfügt über einen Gesamt- und einen Tages-Kilometer-Zähler



Die Autos unterscheiden sich in Handling, Grip und Höchstgeschwindigkeit



Beim Duell erhält auch der Zweite eine ordentliche Prämie

Nur Traktor-Fahren ist schneller

Greatest 70`s beginnt mit einer Spielgeschwindigkeit und einer Steuerung, die wahrscheinlich nicht einmal die Menschen der siebziger Jahre vom Sofa gerissen hätte. Mit etwas Training und Geduld kann man dennoch in tiefere Spielebenen gelangen, die zumindestens in Sachen Spielgeschwindigkeit akzeptabel sind. Die schwammige Steuerung und das unerklärliche Kurvenverhalten der Fahrzeuge lassen den Asphalt wie eine Eisbahn erscheinen und haben nicht mehr viel mit realistischem Fahrverhalten gemeinsam. Dazu kommen noch einige Kuriositäten wie die Möglichkeit, seinem Auto einen Spitznamen (Rex Gildo?) zu geben, oder die Tatsache, daß man seinen Wagen verkaufen kann und anschließend zu wenig Geld hat, sich einen neuen zu kaufen und somit seinen Spielstand getrost löschen kann. Greatest 70`s ist trotzdem spielbar, wenn auch unrealitisch, und motiviert lediglich mit versteckten Strecken und Autos.

Greatest 70`s ist ein absolut durchschnittliches Rennspiel mit sehr gewöhnungsbedürftiger Steuerung, das noch nicht einmal einen Zwei-Spieler-Modus besitzt. Spielereien wie der Zubehör-Shop und Fahrwerksveränderungen gehen leider in der Masse der Konkurrenz unter.

In;former

Am leichtesten kommt man im Duell an Kohle, indem man einfach Zweiter wird. Wenn man nach dem Start Erster ist, braucht man nur noch die Gegner abzublocken, um das Rennen zu gewinnen. Am Start gibt man am besten erst Gas, wenn das zweite Ampellicht erloschen ist.





Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

Tamagotchi 29,90 Dinkie Dino

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

SNES

Titel		Preis
Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Casper	Dt	109
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	**GV**	**109**
Donkey Kong 3	**Dt**	**129**
Donald in Maui Mall.	**Dt**	**129**
Demolition Man	Dt	79
Dschungelbuch	Dt	79
Earth Worm Jim 2	Dt	49
Front Mission 2	**Jp**	**149**
FIFA Soccer`97	Dt	119
Harvest Moon	Dt	99
Harvest Moon	US	129
Jungle Strike	DV	109
König der Löwen	Dt	79
Lost Vikings 2	Dt	89
Lucky Luke	Dt	119
Lufia	Dt	109
Lufia 2	US	139
Mechwarrior 2	**Dt**	**109**
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 97	Dt	119
NBA Live`97	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Primal Rage	Dt	69
Pinocchio	PV	99
Secret of Mana 2	JP	199
Syndicate	Dt	69
Sim City 2000	Dt	119
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Streetfighter Alpha 2	Dt	79
Terranicma	Dt	119
Tetris Attack	Dt	79
Time Cop	Dt	109
Theme Park	**Dt**	**99**
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Worms	Dt	119
WWF Wrestlemania	Dt	79
Yoshi`s Island	Dt	119

Sonstiges

Titel		Preis
Soundtracks		auf Anfr.
z. B. Final Fantasy VII		99
Manga Video`s		auf Anfr.
Cheatbuch		28
Players Guide`s		
z. B. Tekken 2		34
Final Fantasy VII		39
Pandemonium		34
Shadow of Empire		34
Crash Bandicoot		34
Resident Evil	ab	29
Legacy of Kain		34
Mace the Dark Age		39
EGM/EGM 2	je	15
Game Fan		15
Fighting Gamers Buch		39
Turok		34

Sega Saturn

Titel		Preis
Battle Station	Dt	89
Bomberman	Dt	99
Bombermann Fight	JP	139
Command & Conquer	**Dt**	**99**
Croc	**Dt**	**89**
Crypt Killer	**Dt**	**94**
Dawn of Darkness	**US**	**119**
Daytona Champion Ed.	**Dt**	**99**
Exhumed	**Dt**	**99**
Fatal Fury Real Bout	JP	99
Fighters Megamix	Dt	99
FIFA Soccer 97	Dt	69
Formula Karts	Dt	89
Heart of Darkness	Dt	99
Hexen	**Dt**	**94**
Iron Storm	**US**	**119**
Last Bronx	**Dt**	**99**
Lunar	US	119
Magic the Gatering	Dt	94
Manx TT	Dt	99
Mass Destruction	Dt	94
Mega Men X 2	Dt	79
Military Commander 3	JP	129
Military Commander 4	JP	129
Mr. Bones	Dt	94
NBA Live 97	Dt	79
NHL Hockey 97	Dt	79
Nights mit Pad	**Dt**	**129**
Need for Speed	Dt	94
Panzer Dragon 2	**Dt**	**99**
PTO II	US	119
Saylor Royal	JP	139
Scorcher	Dt	94
SEGA Touring Car	Dt	109
Sonic Fighters	Dt	99
Soviet Strike	**Dt**	**89**
Sonic 3D	**Dt**	**99**
Shining Force 3	JP	139
Shining of the Holy Ark	**Dt**	**99**
Thunderforce 5	**JP**	**129**
Tomb Raider	Dt	99
Three Dirty Dwarves	Dt	94
Tunnel B 1	Dt	59
Warcraft II	Dt	94

Umbauten+Kit

Artikel	Preis
SNES 60 Hz Umbau	99
Sony PSX Bausatz	19
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	89
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	19
Vibra-Pack für Analog Pad PSX (Bausatz mit Anleitung)	35

Nintendo 64

Titel		Preis
Konsole+Spiel	Dt	389
Lenkrad	Dt	149
Antennenkabel	Dt	49
Chameleon Twist	Dt	149
Clayfighter 63 1/3	Dt	139
Diddy Kong Racing	Dt	99
Extrem G	US/Dt	179/149
F1 Pole Position	Dt	139
FIFA `98	Dt	149
Golden Eye	Dt	149
Mace the Dark Age	Dt	149
Madden Football 64	US	179
Memory Card 1Meg	Dt	49
Memory Card 5 Meg	Dt	79
Mischief Makers	Dt/JP	99/99
Mario Kart	Dt	99
Multi Racing Championchip	Dt	149
NBA Hang Time	Dt	129
Pad		ab 49
Superstar Soccer 64	Dt	139
Star Fox incl. Vibr.	Dt	139
Shadow of Empire	Dt	149
Tetrisphere	US	179
Top Gear Rally	US	179
Waverace	Dt	99
Wayne Gretzky 3D Hockey `98	US	169
WCW vs NWO Worldtour	US	169
Wild Choppers	JP	149
Turok	Pal	139
Verlängerungskabel	Dt	24
Nagano Winter-Olympics 98	JP	189
Wayne Gretzky Hockey	Dt	139
Lamborghini	Dt	149
Vibration Pack	ab	34

Airbrush PSX schon ab 99,90 DM Infos auf Anfrage

Nintendo 64

Starfox Adapter: 49,90 DM

Umbauten auf Nachfrage

Bomberman 64 JP 100,- + Adapter

Sony Playstation

Titel		Preis
Abe´s Odysee	Dt	89
Ace Combat 2	Dt	94
Agent Armstrong	Dt	89
Analog Pad	Dt	59
mit Vibrationspack		99
Baphomets Fluch 2	Dt	99
Battlestation	**DT**	**89**
Bedlam	DT	94
Castlevania	**Dt**	**89**
Command & Conquer 2	**Dt**	**99**
Contra Legacy of War	**Dt**	**89**
Crash Bandicoot 2	Dt	94
Crow	Dt	89
Destruction Derby 2*	**Dt**	**99**
Discworld 2	Dt	99
Disruptor	Dt	69
Excalibur	Dt	99
Exhumed	Dt	89
Fantastic Four	Dt	89
FIFA `98	Dt	94
Fighting Force	Dt	99
Final Fantasy Tactics	JP	149
Final Fantasy VII*	Dt	115
Formel 1 ´97	**Dt**	**119**
G-Police	**Dt**	**109**
Hardcore 4x4	Dt	94
Hercules	Dt	94
Hexen	Dt	94
Legacy of Kain	Dt	89
Little Big Adventure	Dt	89
Lost World	Dt	89
Moto X	Dt	94
Manic Kart´s	Dt	89
Mass Destruction	Dt	89
Moonlight Syndrome	JP	144
MDK	US/Dt	119/89
Magic the Gatering	Dt	89
Mechwarrior 2	Dt	94
Mega Man X 3	Dt	79
Micro Machines V	Dt	99
NBA Hang Time	**Dt**	**89**
NBA in the Zone II	Dt	99
NBA live `98	Dt	94
Need for Speed 2	Dt	89
Nightmare Creatures	US	119
Nuclear Strike	Dt	89
Overboard	Dt	94
Power Move Wrestling	Dt	89
Pro Pinball the Web	Dt	89
Pandemonium 2	**Dt**	**99**
Player Manager	Dt	94
Porsche Challenge*	Dt	89
Powerplay Hockey	Dt	79
Power Rangers Pinnball	Dt	89
Rage Racer*	Dt	99
Rally Cross*	Dt	89
Rampage World Tour	US	119
Rapid Racer	Dt	94
Rayman 2	US	119
Return Fire	**Dt**	**59**
Resident Evil Director Cut	Dt	79
Road Rage	Dt	89
Saga Frontier	JP	159
Sentient*	Dt	99
Soul Blade*	Dt	99
Speedster*	Dt	89
Spider	Dt	89
Star Treck Generation	US	119
Streetfighter Ex	**Dt**	**89**
Suikoden	Dt	94
Superstar Soccer Pro	Dt	89
Syndicate Wars	Dt	89
Tenka	Dt	99
Test Drive 4	Dt	94
Time Crisis	Dt	169
Tobal Nr. 2	JP	179
Total NBA 97*	Dt	89
Total Driving*	Dt	99
Toshinden 3	**Dt**	**auf Anfr.**
Tekken 2*	Dt	109
Tomb Raider 2	Dt	99
Tilt!	Dt	89
Transport Tycoon	Dt	94
Treasure of the Deep	US	119
Touringcar Championship	Dt	99
V-Rally	Dt	89
Vandal Hearts	Dt	99
Virtua Pool	Dt	89
Wing Commander 4	**Dt**	**89**
Warhammer	Dt	94
Warcraft 2	Dt	94
Z	Dt	89
Zero Divide 2	**US**	**119**
Control Pad	ab	29
Game Gun	**ab**	**49**
Lenkrad Mad Catz		**139**
Memory Card	ab	39
Negcon Pad		89
RGB Kabel		**39**
Sony PSX+Tasche	**Dt**	**299**

NEUERÖFFNUNG

AB MITTE NOVEMBER

im EKZ zu den Eichen, Wittenberger Str.

MARZAHN

PSX-Umbauchip zum Selbsteinbau incl. Anltg. nur 19,90

SPEZIALUMBAU PSX ohne Vorbooten nur 49,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU (Verkauf & Verleih)
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
Wittenberger Str. 76-80

Laden/Versand (Verkauf)
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

PRENZ'L BERG (Verkauf & Verleih)
Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch

Ladenpreise können abweichen!

Alle Dt-Titel auch als ungebremste US-Version lieferbar!!!!

*** Versand kostenfrei**

Fabian Döhla · Götz Schmiedehausen

Skull Monkeys

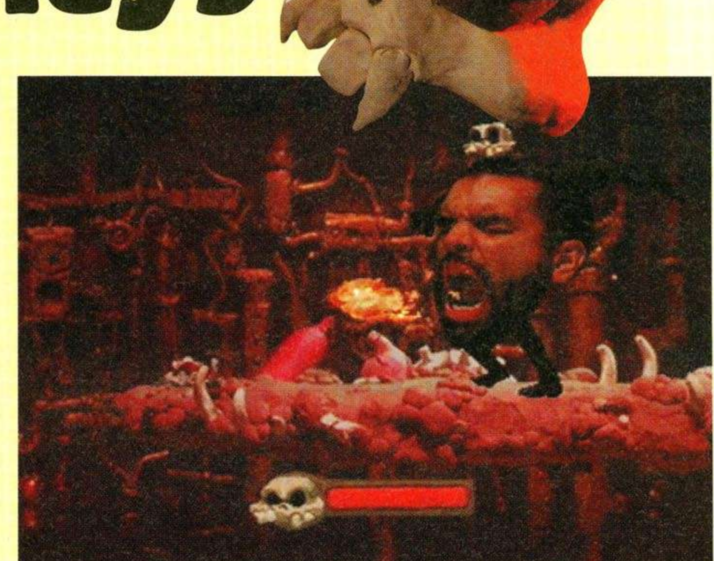
Nachdem wir bereits in der Fun Generation 1/98 ein Preview vom neuesten Neverhood-Titel hatten, ist endlich auch eine Testversion bei uns eingetroffen. Das Vorzeige Jump'n Run, das in unseren Gefilden von Electronic Arts vertrieben wird, gehört sicherlich zu den abgefahrensten Ablegern seines Genres. Damit der Einstieg in die bizarre Welt unseres Knethelden Kleyman nicht zu schwer fällt, werfen wir einen kleinen Blick auf die komplexe Hintergrundstory, die wieder einmal das bewährte „Gut-Böse"-Schema aufgreift. Der mehr als gemeine Klogg will den gesamten Heimatplaneten unserer Hauptdarsteller vernichten und versucht deshalb, die Skull Monkeys, deren Name von ihrem als Helm mißbrauchtem Totenschädel stammt, auf seine Seite zu ziehen. Die etwas stupiden und gutgläubigen Affen durchschauen die finsteren Pläne ihres neuen Herrschers leider nicht mal ansatzweise und beginnen mit der Konstruktion der todbringenden „Evil Machine No. 9". Glücklicherweise wurde einer der Primaten von Mutter Natur mit einer Extraportion Hirn gesegnet und schlägt sogleich Alarm. Kleyman weiß gar nicht, wie ihm geschieht, als er auf den Planeten Idznak entführt wird, um dort für Recht und Ordnung zu sorgen.

Knete, soweit das Auge reicht

Damit keine Mißverständnisse aufkommen, mit Knete ist keinesfalls Geld, sondern das gleichnamige, bei Kindern sehr beliebte Spielzeug gemeint, das sich mit Vorliebe in Pullovern oder unter Fingernägeln festsetzt. Von diesen Eigenschaften fasziniert, beschloß man im Hause Neverhood, das komplette Grafikdesign auf Knetbasis zu erstellen. Sowohl unser Held und dessen Gegner, die in zahlreichen Varianten auftreten, als auch die kompletten Hintergründe und alle FMV-Sequenzen sind aus der zähen Masse modelliert und mittels Motion-Capture-Technik auf die PlayStation übertragen worden. Hat man bei der grafischen Gestaltung eindeutig Neuland betreten, setzt man beim Spielprinzip auf Altbewährtes. Skull Monkeys ist ein klassisches 2D-Jump'n Run, das lediglich durch vereinzelt eingestreute Zwischensequenzen aufgelockert wird. Allerdings sollte man diese Aussage keinesfalls in den falschen Hals bekommen, denn der Entschluß, nicht auf die PlayStation-üblichen 3D-Grafiken zu setzen, hat sich in diesem Falle als richtig erwiesen. Durch wunderschönes und sehr flüssiges Scrolling wird in Verbindung mit fulminanten grafischen Spielereien eine Effekteorgie auf den Bildschirm gezaubert, die momentan auf den Next Generation-Plattformen noch seinesgleichen sucht. Die achtzehn umfangreichen Welten, die allesamt eine völlig unterschiedliche Thematik aufweisen können, bestehen insgesamt aus über 100 Einzelabschnitten, die den Spieler definitiv langfristig ans Joypad fesseln. Wie schon erwähnt, wird man bei Skull Monkeys niemals auf grafische Wiederholungen stoßen, da vom Abwasserschacht bis hin zum „Monk Rushmore" jedes nur erdenkliche Szenario auf die CD gepackt wurde. Während die sogenannten „Monkey Shrines" anfangs optisch noch eher einen dezenten Weg einschlagen, erlebt das Spiel im 70er Jahre-Level „The 1970s" seinen absoluten Höhepunkt. Lavalampen, Peace-Zeichen, die zu Plattformen

In;former

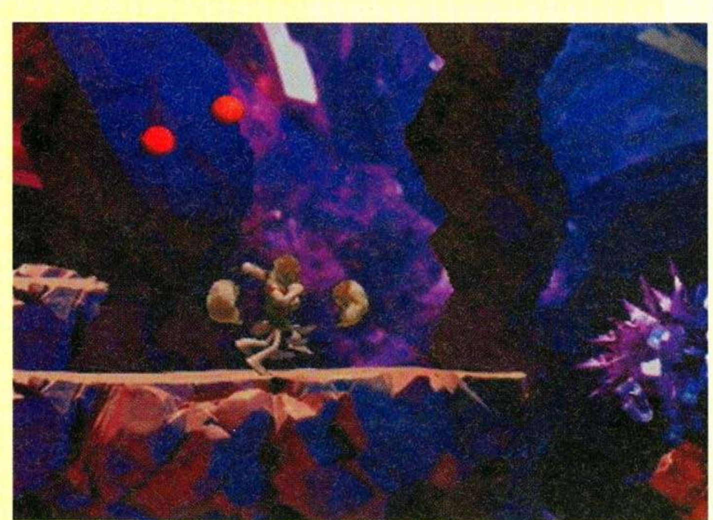
Bei unserer Testversion hatte sich ein lustiger „Bug" eingeschlichen. Im Paßwortmenü schrubbt man lediglich wild über das Joypad, und schon nach wenigen Versuchen ertönt ein netter Jingle, der einen dann in einen höheren Level befördert, oftmals noch mit netten Gimmicks wie etwa 99 Leben oder allen Extras im Gepäck. Ausprobieren.



Vor dem feurigen Atem des skurrilen Endgegners geht Kleyman vorsichtshalber schon einmal in Deckung



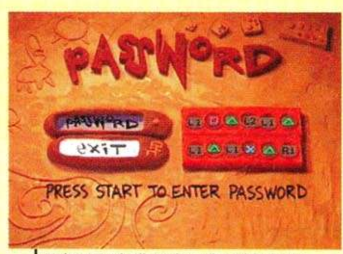
In manchen Leveln sieht man die Heldenfigur aus einer größeren Entfernung



Von Hamstern (!) geschützt, nimmt unser Knetmännchen Anlauf für einen entscheidenden Sprung



Die feindlichen Affen attackieren Kleyman sogar mit angeschnalltem Rotor.



Nehmt Euch die Zeit und probiert verschiedene Paßwortkombinationen aus



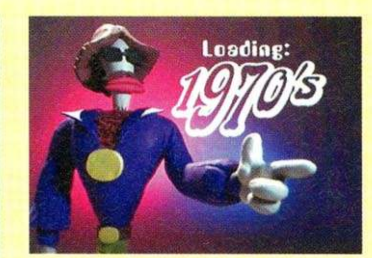
Am Levelende wird abgerechnet. Sowohl die verbliebenen Leben als auch die entdeckten Extras geben Bonuspunkte







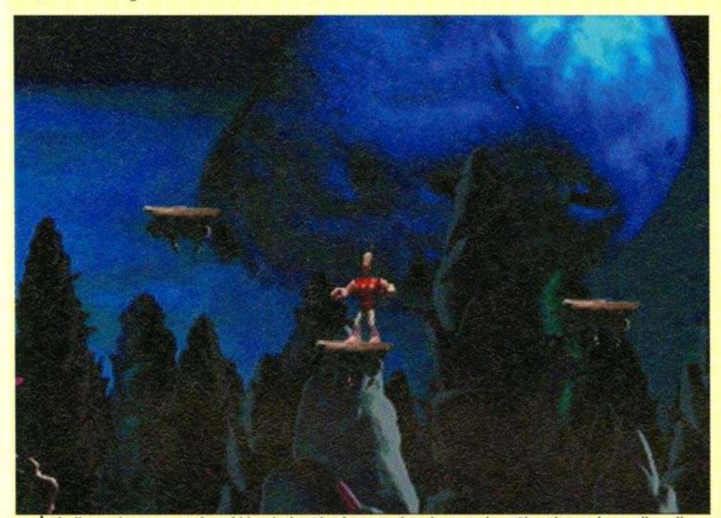

Dank Smartbomb sind die beiden Insekten in wenigen Sekunden vom Bildschirm verschwunden. Leider gehen beim Ableben unseres Knetmännchens auch all seine Extras verloren

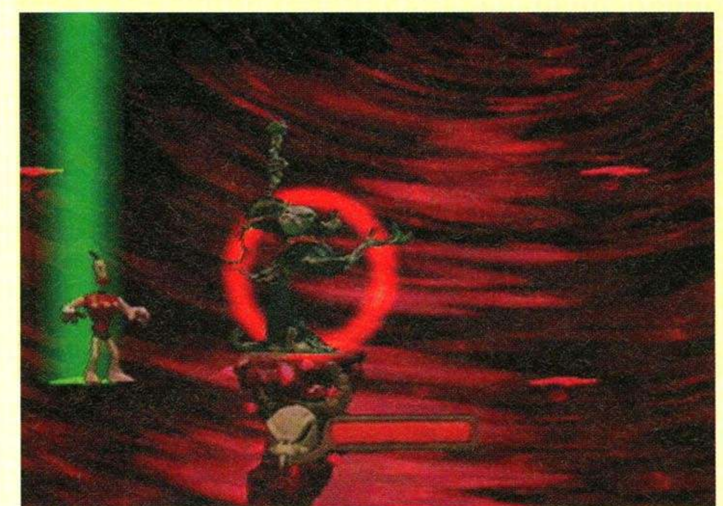




Erreicht man einen neuen Oberlevel, werden solch hübsche Bilder gezeigt

Spielerprofil: Skull Monkeys ist die Erfüllung für Fans des 2D-Jump'n Runs. Wer auf die begehbare dritte Dimension verzichten kann und ein grafisch brillantes Spiel sucht, greift sofort zu.
Schwierigkeitsgrad: Zwar gibt es im Verlauf des Spiels einige Geduldsübungen, insgesamt bleibt der Schwierigkeitsgrad aber stets auf einem moderaten Niveau.
Genrekollegen: Hercules 9/10 (PSX, FG 09/97), Pandemonium 8/10 (PSX, FG 07/97), Pandemonium 2 10/10 (PSX, FG 12/97)


Skull Monkeys setzt oft auf klassische Plattform-Action, in manchen Situationen kann dies allerdings zum ein oder anderen Frusterlebnis führen


Kurz vor Schluß kommt es zum Duell gegen den Anführer der Skull Monkeys, der Energiebalken in der unteren Bildschirmhälfte gibt Auskunft über dessen Zustand. Mit Extrawaffen kann man dem grimmigen Gesellen allerdings nicht beikommen, selbst die vereinzelt auftauchenden, magischen Schüsse bringen einen nur bei den Standardgegnern weiter

umdesignt wurden und ein flauschiger Teppich ließen die Augen der Tester übergehen, denn so etwas hat man bis zum jetzigen Zeitpunkt wirklich noch nicht zu Gesicht bekommen. Doch damit nicht genug, selbst die musikalische Untermalung pendelt sich auf ähnlich hohem Niveau ein, solch abgefahrene Klänge bekommt man nur selten zu Gehör, offensichtlich haben die verantwortlichen Musiker ihre eigene Definition von Videospielsoundtrack geschaffen, ohne dabei jedoch die Qualität zu vernachlässigen, was im übrigen auch für die guten Soundeffekte zutrifft.

Keinesfalls so affig, wie es aussieht

Dafür, daß der Weg zur finalen Konfrontation nicht zu einfach wird, sorgen zahlreiche Gegner, die fast allesamt aus dem Reich der Affen stammen. Egal ob am Boden oder in der Luft (ein Level spielt über den Wolken), die Primaten stehen dem erfolgreichen Beenden des Abschnitts gern und zahlreich im Wege. Erwehren kann man sich dieser Feindesschar mit einem beherzten Sprung auf den Schädel oder wahlweise unter Einsatz einer der Extrawaffen. Hierzu gehören zum einen die Homing-Lehmvögel, eine Smartbomb, ein Schutzschild und die lustige Idee, den eigenen Körper verlassen zu können und als Seele durch den Level zu streifen, was einem gleichzeitig einen einmaligen, folgenlosen Feindkontakt ermöglicht. Zu guter Letzt überzeugt auch die für ein Jump'n Run immens wichtige Steuerung, jeder Befehl, sei es nun Laufen, Springen oder Rennen, wird direkt und präzise umgesetzt und gibt keinen Anlaß zur Kritik. Zur Höchstwertung reicht es trotzdem nicht ganz, da zum einen die Spielidee und zum anderen die Abwechslung trotz einer netten U-Boot-Sequenz nicht gänzlich überzeugen.

Mit Skull Monkeys kommt endlich mal wieder ein klassisches Jump'n Run ohne nennenswerte Schwächen in den Handel. Die grafische Brillanz sorgt im Zusammenspiel mit der tollen Akustik und einer hervorragenden Steuerung für eine kurzweilige Zeit am heimischen Bildschirm. Fans der Earthworm-Jim Spiele kommen auf ihre Kosten, aufgrund des gewaltigen Umfangs macht das Knetspektakel auch längerfristig Spaß.



9 von 10

Grafik	10
Sound	10
Gameplay	8

Spieler: 1
Level: 18 Welten / 100+ Level
Besonderheiten: Paßwort

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Dreamworks Interact.
Testmuster: Electronic Arts

Veröffentlichung: Februar
Ca. Preis: 99,- DM







Götz Schmiedehausen

Vergleichstest
Nagano Winter Olympics vs. Winter Heat




Der Computer gibt Euch das Timing beim Einsteigen in den Bob vor



Die optimale Anlaufgeschwindigkeit ist essentiell für ein gute Endzeit

Fun Generation: Hallo und herzlich willkommen in unserem virtuellen Teststudio. Diesmal dreht sich alles um das Thema Wintersport. Drei Konsolen haben sich mit ihrem aktuellen Sportspiel für die weiße Jahreszeit eingefunden. Auch an Prominenz wurde nicht gespart, immerhin tragen zwei der drei Kandidaten das Prädikat „Offizielles Olympiaprodukt". Vielleicht können sich die „Paten" der Spiele gerade einmal selbst vorstellen.

Nintendo 64: Hallo, ich heiße Nintendo 64, bin 64-Bit schwer und vertrete Konamis Nagano Winter Olympics für mein System.

PlayStation: Servus. Mein Name ist Sony PlayStation, mich besitzen mehr als eine Million Anwender in Deutschland, und ich vertrete Nagano Winter Olympics in der PSX-Variante.

Saturn: Guten Tag, man nennt mich Sega Saturn, ich stehe kurz vor der Rente und habe Winter Heat mit dabei.

FG: Wie immer möchten wir auch diesmal unseren Zocker an den runden Tisch bringen, der alle Spiele ausführlich an- und durchgespielt hat.

Zocker: Hallo Jungs!

(Verhaltenes Gemurmel im Saal)

FG: Vielleicht wäre es angebracht zu bemerken, daß dies kein Vergleichstest der Konsolen, sondern der drei angesprochenen Titel ist. Gut, zuerst zum Nintendo 64. Könnten Sie uns den Titel für Ihr System verbal etwas näherbringen?

N64: Nagano Winter Olympics hält für den Spieler die Chance auf zwölf Goldmedaillen bereit. Allerdings nicht in völlig unterschiedlichen Disziplinen. Auf Skiern steht man für Abfahrtslauf, Riesenslalom und dem Skikunstspringen, Snowboarder fahren Slalom und Freestyle in der Halfpipe, Eisschnellauf wird als 500 Meter Sprint oder über 1500 Meter angeboten, Skispringer sehen sich einer 90 und einer 120 Meter Schanze gegenüber und im Eiskanal gleitet man auf den Kufen eines Viererbobs oder eines Schlittens. Etwas exotischer wird es dann in der Eissporthalle beim Curling.

FG: Zocker, was sagst Du zur Steuerung bei Nagano auf dem Nintendo 64?

Z: Ziemlich durchwachsen, was vielleicht bei so vielen unterschiedlichen Sportarten nicht anders zu erwarten ist. Die Skala reicht von „erschütternd" bis „ansprechend". Am Ende der Fahnenstange findet sich zweifelsohne das Skikunstspringen. Als Steuerung kann man das eigentlich nicht bezeichnen, was die Macher sich hier einfallen



Dumpfes Gameplay ohne Anspruch, so präsentiert sich das Trickski-Fahren



So hoch springt nur der Saturn-Springer



Zu wenig Kontrolle machen aus der Abfahrt ein besseres Grafikdemo

Das chaotische Rennen hat alles, was diese Sportart braucht, nämlich Geschwindigkeit und eine gute Steuerung

ließen. Ein Skifahrer steht am Hang und blickt hoffnungsvoll ins weiße Rund. Sobald er losgefahren ist, darf man ganz hektisch auf die Actionbuttons hämmern, denn das treibt den Energiebalken in die Höhe. In der Luft vollführt der Springer das vorher angewählte Kunststück und landet hoffentlich auf seinen Brettern. Klingt lustig, ist aber stumpfer als ein Abend im Musikantenstadl. Versucht man nämlich seinen Springer ohne Tastendruck über die Schanze zu schicken, vollführt er genau das gleiche Manöver in der Luft, es gibt bloß keine Punkte. Die Programmierer hätten auch einen schwarzen Bildschirm mit einem Energiebalken darstellen und sich den Hintergrund mit dem Skispringer sparen können.

Sat: Ganz so kraß kann man das aber nicht sehen, immerhin funktioniert bspw. jeder 100 Meter-Lauf nach diesem Prinzip.

N64: Genau.

PS: Ja, aber hier macht diese Art des Gameplays Sinn, denn wie sonst sollte man eine Sprintdisziplin darstellen? Track & Field für mein System ist ein hervorragendes Beispiel für ausgewogenes Gameplay, ähnlich übrigens auch meine Nagano-Variante.



Während des Fluges kann man minimale Korrekturen vornehmen



Ein unschlagbarer Rekord?

Z: Im ersten Punkt gebe ich Ihnen recht, zu dem Olympia-Spiel komme ich noch. Nicht ganz so übel, aber jedenfalls auch weit jenseits des guten Geschmacks befinden sich die beiden nächsten alpinen Wettbewerbe. Ein Skifahrer fährt in der Hocke (Abfahrt) oder in aufrechter Haltung (Slalom) den Berg hinunter. Der Spieler beeinflußt ausschließlich die Fahrtrichtung und den Einlenkwinkel bei Kurvenfahrten. Das Geschwindigkeitsgefühl läßt sich gut nachvollziehen, jedoch kann man, wie bei sämtlichen Disziplinen, nicht gegeneinander fahren, und selbst bei optimaler Fahrt ist man meilenweit von der Bestzeit entfernt.

N64: Es wird genug Spieler geben, die Ihre Worte durch Leistung widerlegen werden.

Z: Vielleicht, wenn irgendjemand wirklich 150 DM für das Spiel anlegen möchte und einen gewissen Langmut unter Beweis stellt, die Piste milimetergenau zu vermessen. Snowboard-Slalom ist ein ähnliches Trauerspiel wie der Riesenslalom, die Snowboard-Kür in der Pipe ist auch ausgesprochen unglücklich in Szene gesetzt, denn man muß vorgegebene Tastenkombinationen in Windeseile eingeben und findet keinerlei Spielraum für kreative und spontane Manöver. Etwas besser gelang der Eisschnellauf. Anstatt dem Spieler eine hektische Tastendrückerei zuzumuten, zapft man die Energiereserven des Läufers an und versucht, den Sportler über die Ziellinie zu bugsieren, bevor er kraftlos zusammenbricht. Hat man einmal den Bogen raus und weiß, wie man sich das Rennen einzuteilen hat, sinkt der Spaßfaktor rasant ab. Das Gleiten durch den Eiskanal auf Bob oder Schlitten ist ebenfalls kein Lichtblick. Zu hakelige Steuerung und Spielwitz aus dem Ödland der Fernsehunterhaltung bilden die Eckpfeiler. Könnte mir zudem mal einer erklären, warum die PlayStation-Variante gefahrloses Einfahren in die Steilkurven zuläßt, das Gefährt auf dem Nintendo 64 hingegen beim kleinsten Schlenker sofort umkippt. Wer das Schieben von Steinblöcken interessant findet, kann sich beim Curling austoben. Die Steuerung ist zweckmäßig und mit einem menschlichen Gegenspieler ist die Disziplin richtig ansprechend, jedoch geht die Dauermotivation nach wenigen Partien in den Keller. Als gelungen kann man das Skispringen bezeichnen. Die gut durchdachte Steuerung macht nach jedem Sprung Appetit auf mehr, die roboterhaft perfekten Sprünge der Gegner - wie übrigens die Leistungen der Computerspieler im allgemeinen und bei allen Disziplinen - nehmen hingegen wieder einiges von der aufgebauten Spannung. Details wie ein amerikanischer Punktricher, der grundsätzlich immer abwertet, frustrieren zusätzlich.

N64: Ich bin mir darüber im Klaren, daß es weitaus bessere Spiele für mich gibt. Doch Nagano Winter Olympics bietet eine Menge Abwechslung. Auch die Grafik mit den schönen Spiegeleffekten in den Eisstadien oder den liebevoll gezeichneten Ski-Schanzen erzeugen olympische Gefühle. Sehen wir



Auch hier sind die Hänge einfach zu flach

Kein Gameplay, kein Spaß



Lobenswert! Auch sind Mehr-Spieler-Sessions möglich



Gleichmäßiges Anschieben füllt die Energieleiste

Spielerprofil: Nagano: Für Olympia-verrückte Spieler, die sogar den Müsliriegel zum Großereignis brauchen. Hauptsache, das Olympia-Emblem ist drauf. Winter Heat: Für Sportspiel-Fans, die Track & Field oder Athlete Kings richtig gut fanden.

Schwierigkeitsgrad: Bei Winter Heat bietet es sich an, die Tasten A, B, C, X, Y und Z als Speed-Buttons zu belegen. Die Action-Funktion legt Ihr auf L und R. Dann holt Ihr Euch ein handelsübliches Feuerzeug und rüttelt bis der Arzt kommt. Ein gefüllter Energiebalken ist das Ergebnis, nur so erreicht Ihr Spitzenwerte. Daß bspw. nordische Kombinierer beim Skispringen am weitesten segeln, dürfte sich von selbst verstehen. Für Nagano enthalte ich mich irgendwelcher Taktiktips, außer daß Ihr eine gefühlvolle Kurve um dieses Produkt machen solltet.

Genrekollegen: Athlete Kings (SAT, FG 9/96, 9/10), Track & Field (PSX, FG 7/96 9/10)

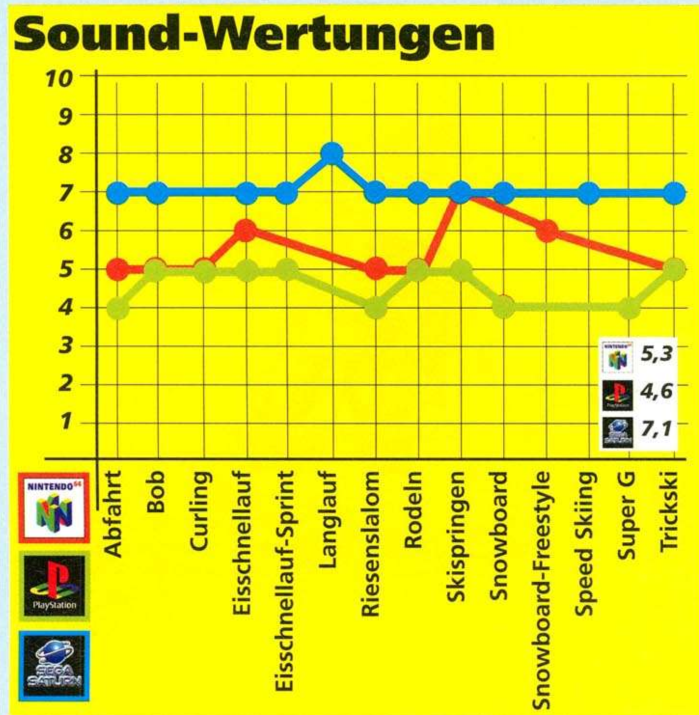


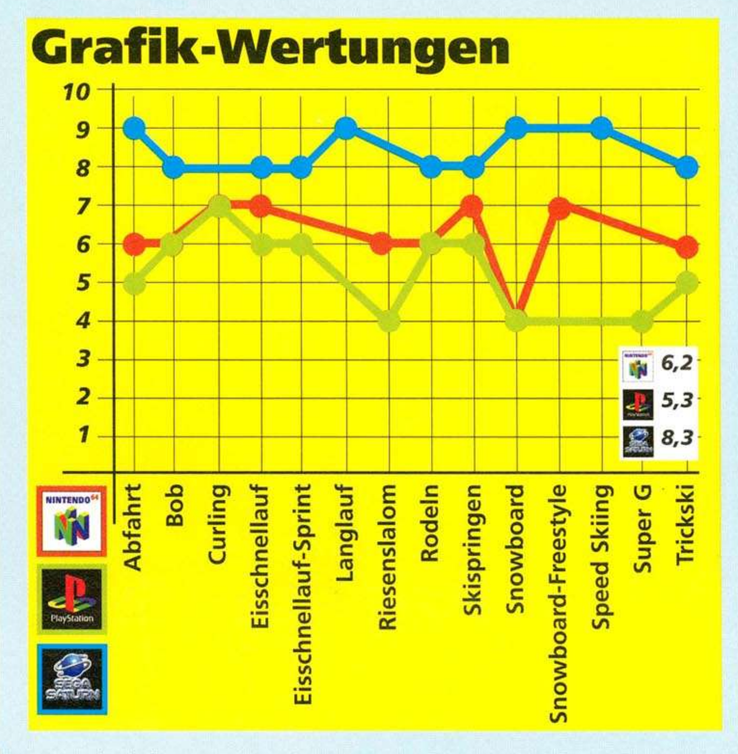
Der perfekte Sprung!

Ohne Taktik geht gar nichts. Auf dem Bildschirm sind Steigungen, Kondition und Geschwindigkeit dargestellt



Die Tastenkombinationen werden vor jeder Aktion eingeblendet







Auf der PlayStation ist Curling Frauensache

es eher als ein „Produkt zum Event", weniger als hundertprozentig konkurrenzfähiges Spiel. Zudem eignet sich Nagano als Partygame immer wieder gut.

Z: Verglichen mit Track & Field, dem Sportspiel für den Sommer, das ja auch von Konami stammt, wäre das eine sehr traurige Partyeinlage. Die Disziplinen sind immer nur einzeln spielbar, zudem hat man aufgrund der Steuerung das Gefühl, permanent etwas falsch zu machen. Dutzende Male fuhr ich den Abfahrtslauf, ich kam nie näher als circa fünf bis sechs Sekunden an die Bestzeit heran. Anfänger tun sich zudem bei der einzig erträglichen Veranstaltung, dem Skispringen, sehr schwer, da man die Feinheiten erst nach vielen Sessions begreift.

FG: Irgendein abschließender Kommentar?

N64: Ich glaube nicht, daß ein Wintersportfan, der sich dieses Spiel holt, wirklich enttäuscht sein wird. Die Grafik ist gut, die Präsentation auch, und aufgrund der vielen Disziplinen kann man sich die Rosinen herauspicken.

Z: Ich bin der Meinung, daß man dieses Spiel nicht braucht. Die Grafik ist unterdurchschnittlich, ebenso der Sound mit den banalen Effekten. Ein weiterer Kritikpunkt findet sich in der Nichtausnutzung des Modulvorteils. Nach jedem Versuch muß man sich genervt durch Menüs klicken, Vorspänne ertragen usw.. Eine Trainingsoption wurde auch vermißt, für mich riecht das alles sehr nach Schnellschuß. In puncto Präsentation war man schon zu C64-Zeiten weiter, Winter Games für diesen Home-Computer hatte eine Eröffnungs- und Schlußzeremonie. Also erzählen Sie uns bitte nichts von einer gelungenen Präsentation.

N64: Ich glaube, Sie als Freak urteilen zu hart. Die immer wieder motivierende Jagd nach Bestzeiten oder -weiten spornt vor allem in der Gruppe an.

Z: Da hole ich mir lieber ein gutes Rennspiel.

N64: Ich könnte da Diddy Kong empfehlen...

FG: Na gut, äh, kommen wir zur PlayStation-Variante.

PS: Genau, und glücklicherweise beschränken sich die Gemeinsamkeiten zur N64-Version auf den Namen und die Tatsache, daß es sich um Wintersportspiele handelt. Die Abfahrtsläufer können sowohl Hocke als auch eine aufrechte Position einnehmen...

Z: Dafür erinnern das Geschwindigkeitsgefühl und die Beschaffenheit des Hangs eher an die Anfängerabfahrt für Flachlandtiroler.

PS: ...ähem, die Slalomdisziplinen sind technisch so variabel gestaltet wie...

Z: ...eine gemütliche Rutschpartie auf schlecht gewachsten Brettern, die beim Ausbau des Dachbodens übrig blieben.

PS: Aber auf dem Snowboard spürt man förmlich, wie einem der Wind um die Nase pfeift...

Z: ...aber sicher nicht der Fahrtwind, denn das Board fährt so langsam, daß man eher das Gefühl hat, sich rückwärts zu bewegen. Die harten Gitarrenriffs hingegen implizieren eine gewagte Sturzfahrt. Ein Schneewalzer wäre angebrachter gewesen.

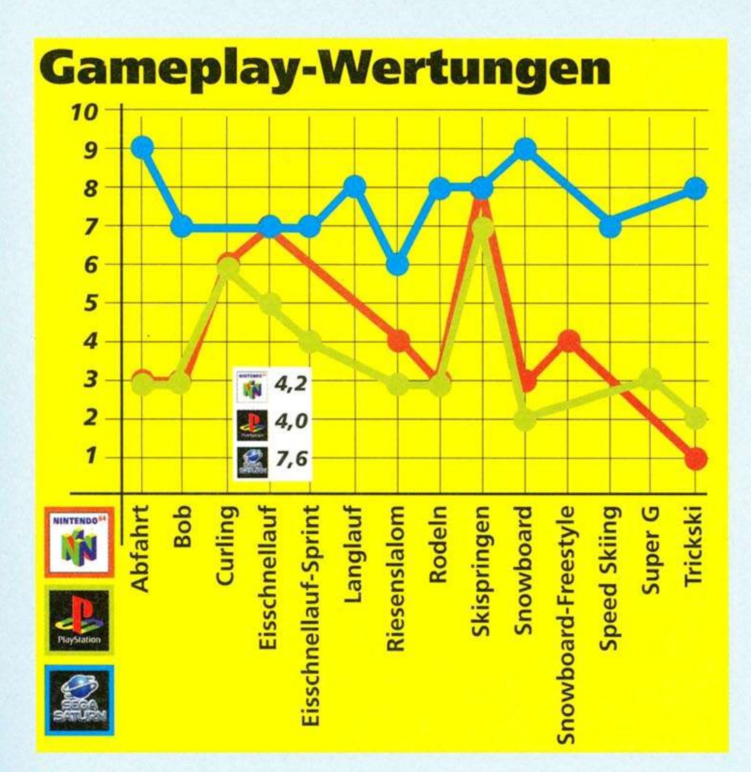
PS: Aber gegen meinen Eisschnellauf kann man doch nichts sagen!?

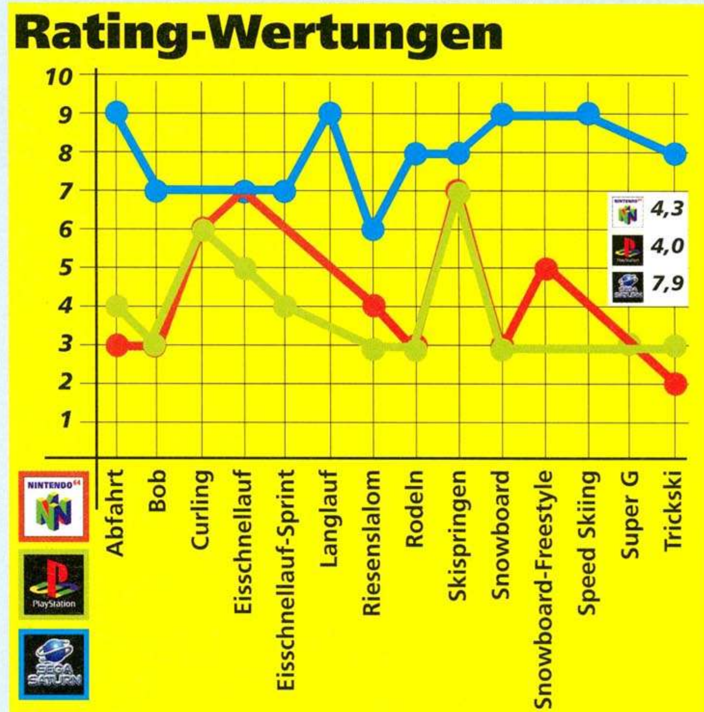
Z: Außer daß er übel langweilig ist und zudem eine völlig hirnrissige Tastenbelegung aufweist. Wenigstens kann man zu zweit spielen, das ist ein gewisser Fortschritt.

PS: Und was gibt's beim Bobfahren und beim Rodeln zu meckern?



Curling ist so spannend wie ein Rommé-Abend im Seniorenstift





Z: Dies sind zwei erbärmlich schwache Disziplinen. Der Fahrer kann nicht kippen, die Fahrrinne ist sehr schmal, und der Bob besitzt die Angewohnheit, beim geringsten Fehler anzustoßen. Zudem stellt sich einfach nicht das Spaßmoment ein, das Track & Field zu bieten hatte. Beim echten Bobsport, genauso wie beim Skifahren oder Eisschnellauf, hängt der Erfolg von so vielen Faktoren ab, vor allem vom Material. In der Leichtathletik oder beim Schwimmen ist das nicht so extrem, deshalb war Track & Field auch realistischer. Dabeisein ist alles, heißt es bei den olympischen Spielen. Dieses Gefühl geht mir hier völlig verloren. Blöde Tastenkombinationen einzuhämmern, wie man es von Parappa The Rapper kennt, hat mit Kunstskispringen einfach nichts zu tun. Curling und Skispringen bilden wieder die minimal rühmliche Ausnahme, wobei hier die N64-Variante klar überlegen ist.

PS: Ist das alles, was Sie zustande kriegen? Besonders konstruktiv ist Ihre Kritik nicht gerade. Alles Müll, alles schlecht, das kann jeder behaupten. Wie wäre es mit Verbesserungsvorschlägen?

Z: Wie gesagt, bei beiden Nagano-Varianten fehlt es an Gameplay, also einer Harmonie zwischen dargestellter Action und den Möglichkeiten des Spielers, am Pad das Geschehen zu dirigieren. Aber in vier Jahren kommt ja wieder eine Winterolympiade, dann können Sie ja alles wiedergutmachen.

PS: Da wäre ich vorsichtig, junger Freund...

N64: Bei Ihrer Berichterstattungsweise könnte es für Sie bitter werden, die nächsten Jahre zu erleben.

FG: Meine Herren, meine Herren, bitte, wir driften minimal ab!

Sat: Ich für meinen Teil werde 2002 schon meinen verdienten Altersruhesitz bezogen haben, wahrscheinlich auf staubigen Dachböden oder als Türstopper. Doch zuvor sollten Sie einen Blick auf Winter Heat werfen. Einige der Kritikpunkte, die Herr Zocker hier angebracht hat, werden Sie bei Winter Heat nicht finden.



Leider viel zu kurz! Nach knapp einer Minute ist die Höllenabfahrt auch schon wieder vorbei



Hoffentlich wird niemandem bei der steilen Abfahrt schwindlig

N64: Mit allem Respekt, Sie und Ihre komische Hardware-Architektur sind ein einziger Kritikpunkt.

PS: Hä, hä!

Sat: Nächstes Jahr kommt mein großer Bruder und wird Ihren Modulschacht so weit aufreißen, daß Sie zwei dieser altertümlichen Plastikklumpen auf einmal abspielen können.

N64: Noch ein lebender Toter mehr, da freuen wir uns aber.

PS: (stimmt den Trauermarsch an und singt): Gute Nacht, Freunde...

FG: Meine Herren, entweder Sie benehmen sich oder wir brechen das Gespräch ab... (murmelt leise in den virtuellen Bart: Mein Gott, wie kommt man nur auf die selten schwachsinnige Idee, sich auf eine Diskussionsrunde mit drei Videospielkonsolen einzulassen?)

Z: Nimmt man nur den Wintersport als Bewertungskriterium, hat hier wirklich nur einer was zu lachen. Die elf Disziplinen von Winter Heat haben auch Stärken und Schwächen, trotzdem ist es ein reinrassiges Arcade-Spiel mit leicht zu erlernender Steuerung und adäquatem Gameplay. Die zur Auswahl stehenden Charaktere sind von ihrer Veranlagung grundunterschiedlich. Es gibt nordische Kombinierer, die Langlauf und Skispringen beherrschen, Alpinspezialisten für die steilen Hänge beim Slalom oder Abfahrtslauf, aber auch Allrounder, die sich überall wohlfühlen. Die Steuerung ist jeweils eine Kombiantion aus Speed und Action-Button. Beim Abfahrtslauf bspw. ist die aus



Fast schon ein Kaufgrund: Das Skifliegen



Rodeln kann auch eine unterhaltsame und grafisch gelungene Angelegenheit sein

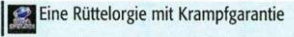


Ein Lichtblick für Sport-Partys: Man kann zu viert antreten



Wenig Spaß für viel Geld! Das Trickskispringen ist tödlich langweilig




Eine Rüttelorgie mit Krampfgarantie



Vor jeder Disziplin wird die Steuerung erklärt

Richtungssteuerung, Stockeinsatz und Sprüngen mittels Action-Button zusammengesetzte Steuerung extrem ausgewogen. Der Slalom ist etwas eintönig, hier kommt es nur darauf an, rechtzeitig auf einen Knopf zu drücken und die Stangen zu umkurven. Der Eisschnellauf reißt sicherlich nicht so vom Hocker, jedoch die Wertlegung auf das pure Arcade-Feeling wird im Vier-Spieler-Modus die Party-Freunde begeistern. Eine Abwandlung des Rüttelspiels ist übrigens das Speedskating. Hier behält man ähnlich wie beim Langlauf besser den Energiemeter im Auge. Der Langlauf, bekannt als eine der langweiligsten Fernsehsportarten, gerät hier im Mehr-Spieler-Modus zur Paradedisziplin. Hätte man noch das Zielschießen mit eingebaut, wäre es ein Traum gewesen. Den Eiskanal bewegt man sich mit einem Zweier-Bob und einem Skeleton-Schlitten hinunter. Diese Disziplinen sind eine Kombination aus Krafteinsatz und Balance im Kanal. Nicht unbedingt der Überhammer, jedoch überzeugender ausgearbeitet als die Konkurrenzprodukte. Ebenso das Snowboardfahren. Hier paßt Geschwindigkeitsgefühl und Streckendesign gut zusammen, leider ist die Abfahrt zu kurz. Weitere Wettbewerbe sind Trickski, Skispringen und Speedskiing, wobei die letzten zwei vor allem einen hohen Unterhaltungsfaktor aufweisen. Beim Trickski hat man in der Luft alle Freiheiten, um eine Figur zu zeigen; das Skispringen legt zwar nicht soviel Wert auf Technik, es macht aber dank der Kombination aus brachialem Speedbutton-Drücken, einem gefühlvollen Einstellen des Winkels und einer gut getimten Landung von allen drei Interpretationen dieser Sportart am meisten Spaß. Völlig durchgeknallt ist das Speedskiing. Mit Volldampf rast man den Hang hinunter und muß aufpassen, sich nicht bei 250 Sachen zu überschlagen. Dabei fällt einem fast der Arm ab vor lauter Arbeitseinsatz.

Sat: Obwohl meine Tage gezählt sind, freue ich mich, daß es ein lohnenswertes Spiel für meine Fans gibt. Endlich eine Sparte, in der ich die Nr.1 bin - neben den Lightgun-Shootern, wohlgemerkt.

Z: Ja, ich freue mich auch schon auf House of the Dead.

PS: Ach, was soll der Streit?! Wir haben doch eigentlich alle unseren Spaß. Nagano Winter Olympics wird unter all den Gran Turismos, Resident Evil 2s oder den über 300 Spielen für mein System sowieso komplett untergehen.

N64: Und nach der Olympiade, die sowieso keiner sehen kann, weil die Übertragungen nachts laufen, werden wieder die vielen guten Module für mich die Hauptrolle spielen, so wie vorher schon, hö, hö.

Sat: Vielleicht sollten wir noch einen trinken gehen.

PS: Gerne, Sie dürfen ruhig Play zu mir sagen.

N64: Meine Freunde nennen mich N64.

Z: Na dann Prost!

FG: Ja, liebe Leser, alle haben sich lieb, und kein Tier kam während dieser virtuellen Talkrunde zu Schaden. Wir hoffen, Ihr hattet ein wenig Spaß. Bis zum nächsten Mal!

(Hintergrundmusik: „Eine neue Liebe ist wie ein neues Leben, na na na na na na, ...")

(Dieses Gespräch war rein fiktiv und spielte sich in den Köpfen der Tester ab. Keine der angesprochenen Konsolen konnte zu irgendwelchen Verbaläußerungen bewegt werden. Weder Vertreter von Konami, Sega, Nintendo oder Sony waren daran beteiligt. Ähnlichkeiten zu real existierenden Personen sind zufällig gewollt und entbehren jeglicher Erklärung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)

Winter Heat

SEGA SATURN

Spieler: 1-4
Level: Entfällt
Besonderheiten: Backup-Booster, Multi-Tap
Hersteller: Sega
Entwickler: Sega Sports
Testmuster: Sega
Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 109,- DM



Nagano Winter Olympics

NINTENDO64

Spieler: 1-4
Level: Entfällt
Besonderheiten: Memory Pak
Hersteller: Konami
Entwickler: Konami
Testmuster: Konami
Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 149,- DM



Nagano Winter Olympics

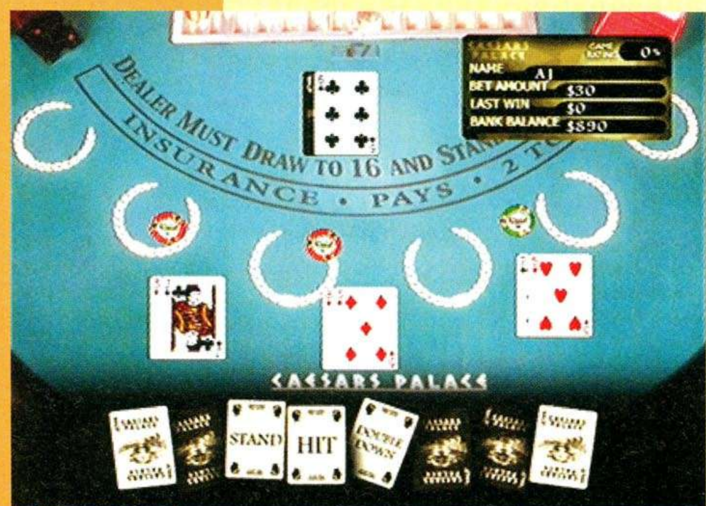
PlayStation

Spieler: 1-4
Level: Entfällt
Besonderheiten: Memory Card, Analog Pad, Multi-Tap
Hersteller: Konami
Entwickler: Konami
Testmuster: Konami
Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM

Fabian Döhla · Götz Schmiedehausen

Caesars Palace

Spielerprofil: Selbst absolute Glücksspiel-Fans sollten sich den Kauf dieses Machwerks zweimal überlegen, da Caesars Palace nicht mehr als einen völlig mißratenen Schnellschuß darstellt. Wer noch nicht 21 ist und damit noch kein Spielkasino besuchen kann, führt sich lieber eine Boxübertragung aus der hoteleigenen Arena zu Gemüte, denn da hat man mit Sicherheit mehr Spaß.
Schwierigkeitsgrad: Glückssache!
Genrekollegen: Glücklicherweise keine!



Beim Blackjack sollte man versuchen, möglichst nahe an die „magische" 21 heranzukommen



Selbst ein brachial spannendes Würfelspiel hat seinen Weg in Ceasars Palace gefunden

Es gibt immer wieder ein paar Spiele, die man partout nicht in Europa veröffentlichen kann. Dazu zählen zum einen unverständliche Anime-Adventures oder Simulationen von überwiegend im Ausland populären Sportarten. Trotzdem schaffen ab und an ein paar Exoten den Sprung über den großen Teich, können sich aber leider nur in den wenigsten Fällen durchsetzen.



Ein weiteres, unglaublich faszinierendes Kartenspiel

Das ist der Roulettetisch...



... und das bin ich, der demotivierte Oberlehrer.



Das ist ein Kreis mit vielen verschiedenen Zahlen...



...auch hier das oberste Prinzip: Keep it low!



Und rechts im Bild erkennt man den gerade verstorbenen Ölmillionär mit seiner Billigblondine...Na dann!

Caesars Palace wird es definitiv ähnlich ergehen, besonders wenn man sich vor Augen führt, daß Glücksspiel-Simulationen auf dem PC-Sektor meist als Freeware deklariert sind, was bedeutet, daß Ihre kostenlose Verbreitung erwünscht ist. Deshalb finden sich diese Produkte meist auf veralteten Bürorechnern wieder, wo sie in der Mittagspause für Abwechslung sorgen sollen.

Please Wait While Loading

Offensichtlich geht man im Hause Acclaim davon aus, daß PlayStation-Besitzer zum einen nicht über einen PC verfügen und zum anderen schon immer um imaginäre Geldbeträge spielen wollen. Das Lizenzprodukt des berühmten Hotels in Las Vegas läßt dem Spieler die Wahl zwischen verschiedenen Glücksspielen, wobei der populärste und auch bei Europäern halbwegs beliebte Vertreter wohl das klassische Roulette ist. Seinen Startbetrag von 1000 Dollar setzt man entweder auf eine Zahl oder eine Farbe (es stehen sogar noch weitere „Feinheiten" wie etwa die Doppel-Null zur Verfügung) und sieht dann tatenlos der dürftigen grafischen Darstellung des Roulettetisches zu. Hat man richtig spekuliert, freut man sich tierisch über den Anstieg des eigenen Kontos, lag man daneben, ärgert man sich maßlos über den Verlust des schönen Geldes. Nach ein paar Runden Passivität entscheidet man sich schließlich für ein anderes Spiel, sofern man nicht während des ständig erscheinenden Ladepausen-Screens eingeschlafen ist. Doch leider können die anderen „Spielchen" ebenso wenig überzeugen, lediglich die drei einarmigen Banditen sorgen kurzzeitig für etwas Abwechslung im sonst sehr tristen Spielgeschehen. Schon nach wenigen Spielminuten beginnt man sich wirklich ernsthaft über Sinn und Zweck der Investition von fast 100 DM Gedanken zu machen, können sich doch nicht einmal die teilweise schrecklich flimmernde Grafik und die sich ständig wiederholenden Sprachsamples vom unteren Durchschnitt abheben.

Caesars Palace ist ein klarer Fall von „wir haben in den USA ein Produkt entwickelt, laßt es uns schnell weltweit vermarkten, bevor sich die Qualität 'rumspricht". Keine Komponente kann einen guten Eindruck vermitteln, die Umsetzung der zahlreichen Glücksspiele hätte liebloser nicht bewerkstelligt werden können.

Als Fazit kommt deshalb nur eine klare „Kauf" mich nicht"-Empfehlung in Frage.



In;former

Das namensgebende Hotel in Las Vegas ist im Gegensatz zum Spiel ein echtes Highlight. Das 2400 Zimmer große Luxushotel verfügt ab April über eine 4,5 Hektar große Poolfläche und mehrere Clubs, in denen unter anderem größen wie Bill Cosby und David Copperfield auftreten. Wer trotz des reichhaltigen Angebots gelangweilt ist, dem sollte man den Besuch des hauseigenen Omnimax Kinopalastes ans Herz legen. Auch wenn der ganze Spaß nicht ganz billig ist, sollte ein Abstecher zum riesigen Gebäudekomplex beim ersten Las Vegas-Aufenthalt keinesfalls auf dem Tagesprogramm fehlen.



Fabian Döhla · Markus Appel

Klonoa - Door to Phantomile


In der Mine kann man auch kurzzeitig eine Lore zur Fortbewegung nutzen


Die erste Vision versteht sich als bessere Trainingsrunde

Echte Überraschungshits gibt es im Next Generation-Zeitalter schon lange nicht mehr. Jedes halbwegs gelungene Spiel wird schon Monate vor seiner Veröffentlichung ausführlich vorgestellt und in seine Bestandteile zerpflückt. Daß sich bei diesem Anlaß auch ausführliche Aussagen zur Qualität machen lassen, ist mehr als nur die logische Konsequenz. Im Falle von Tomb Raider 2 oder dem in dieser Ausgabe vorgestellten Resident Evil 2 konnte man schon im Vorfeld sagen, daß sich beide Spiele zu Pflichtkäufen entwickeln würden. Etwas unüblich erscheint deshalb die Geschichte von Klonoa - Door to Phantomile, dem neuesten Produkt aus dem renommierten Hause Namco, das sich mit überragenden PlayStation-Titeln wie der Ridge Racer- und Tekken-Serie einen Namen gemacht hat. Bis auf eine kleine Meldung in unseren Software-News und einigen Internetberichterstattungen war über dieses Spiel nicht viel in Erfahrung zu bringen, was zum heutigen Zeitpunkt eigentlich bedeutet, daß das Produkt aller Wahrscheinlichkeit nach nicht viel hergibt. Warum das Jump'n Run mit dem niedlichen Hauptdarsteller trotzdem so viel Platz in der Fun Generation eingeräumt bekommt, wird Euch dieser Test aber hoffentlich aufzeigen.








Während des Spiels gerät man immer wieder in High Speed-Passagen. Versucht dabei Eure Diamantenanzahl zu erhöhen und achtet auf versteckte Puzzleteile

Qualität aus gutem Hause

Die zugegebenermaßen leider etwas japanische Hintergrundstory wird uns anfangs mit einem wunderschönen Intro nähergebracht. Der junge Held des Spiels, eine Katze mit überdimensionierten Ohren, wird beim Spielen im Wald Zeuge eines wundersamen Vorgangs. Umgeben von einem grellen Lichtblitz kommt ohne Vorwarnung ein Ring vom Himmel gefallen und bleibt im Waldboden stecken. Die jugendliche Neugier veranlaßt das Kätzchen dazu, das golden schimmernde Objekt aus dem Krater zu ziehen, den es hinterlassen hat. Und wie es bei Videospielen nun einmal Gesetz ist, handelt es sich nicht um einen Ring vom Schmuckhändler an der Ecke, sondern um ein magisches Exemplar, das zudem von einem kleinen Geist bewohnt wird. Die beiden werden sofort die besten Freunde und toben den lieben langen Tag zusammen über Wälder und Wiesen. Alles scheint in bester Ordnung, bis das Kätzchen in der darauf folgenden Nacht einen schlimmen Alptraum hat: Auf dem Berg seines Heimatdorfes gehen seltsame Dinge vor, der Himmel verdunkelt sich und die Glocke auf dem Gipfel des Berges läutet das Jüngste Gericht ein. Nach dem Aufwachen noch schweißgebadet, beschließen die beiden Nachwuchshelden, sich auf den Weg zu machen. An dieser Stelle übernimmt dann der Spieler die Kontrolle über das Geschehen und macht sich an die Bewältigung der ersten Vision, denn so werden die einzelnen Spielstufen in Klonoa bezeichnet. Vom Aufbau her erinnert das Spiel schon von Anfang an an Pandemonium! 2, jedoch wurde ein deutlich dezenterer, aber optisch und technisch keinesfalls schlechterer Grafikstil verwendet. Die mit flüssigen 60 Frames laufende Engine ermöglicht ein butterweiches Scrolling und hat keine Mühen, die zahlreichen und oftmals grafisch schwer beeindruckenden Kameraschwenks und Perspektivenänderungen zu erfassen. Abgerundet wird dieses Optik-Feuerwerk durch die enor-

Damit der Einstieg in dieses Jump'n Run der Spitzenklasse nicht gar so schwer fällt, liefern wir Euch schon hier einige Tips, die einem aufgrund der japanischen Anleitung vorenthalten bleiben:

1) Öffnet wirklich ALLE Eier, da sie neben Extraleben und Puzzleteilen manchmal auch wichtige Schlüssel enthalten, ohne die Ihr später aufgeschmissen seid
2) An manchen Stellen des Spiels scheint die Sprungdistanz zu groß zu sein. Benutzt deshalb einen Gegner als Sprungbrett und kombiniert dies mit der Flugoption
3) Erscheinen an einer Stelle des Spiels immer wieder neue Gegner, so sollte Euch das darauf hinweisen, daß Ihr sie dringend zum bewältigen großer Sprünge oder zum Zerstören von Hindernissen benötigt





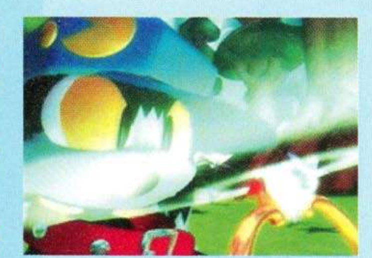
Eine der zahlreichen Zwischensequenzen: Ein Raumschiff schwebt über dem Haus des Katzenopas,



...und beginnt mit der Vorbereitung zum todbringenden Beam.



Kennen wir diese Sequenz eventuell aus Indepedence Day?





Aus dem Intro: Unser süßer Fratz entdeckt den magischen Ring und ahnt noch gar nichts von den bevorstehenden Abenteuern...



... bis ihm sein neuer Freund, der Geist des Ringes erscheint.



Die beiden werden sofort dicke Freunde und haben richtig Spaß miteinander...



...während sich das Böse schon einmal nach einem Landeplatz umsieht.



Alles nur geträumt?

BEAT THE BOSSES!



Der erste Endgegner dürfte Euch keine allzu großen Probleme bereiten. Wartet, bis er stillsteht und werft ihm von hinten einen Gegner an den Rücken. Den Bodenwellen, die er erzeugt, entgeht man durch einen beherzten Sprung, für die Energiewelle gilt dasselbe.



Der aggressive Fisch ist eine Stufe schwerer. Wartet, bis sein Reiter auf einer Stachelkugel angerollt kommt, und schnappt Ihn Euch dann. Nachdem nun noch ein bis zwei Kugeln übersprungen wurden, schleudert Ihr das seltsame Männchen gegen den ins Bild hineinspringenden Fisch. Wiederholt diese Prozedur viermal, und der Boss gehört der Vergangenheit an



Bei der wildgewordenen Blume sollte man mit ausreichend Geduld ans Werk gehen. Saugt zuerst einen Gegner auf und springt dann mittels Trampolin über den Endgegner. Genau in der Mitte über ihm vollführt Ihr einen Doppelsprung, wodurch die „Blase" ins Blüteninnere geschleudert wird. Wenn die Blume mit dem pfirsichähnlichen Objekt angreift, benutzt einfach ein Trampolin zum drüberspringen



Die seltsame Mücke ist kein allzu mächtiger Kontrahent. Bewerft ihre leuchtenden Körperteile einfach mit aufgesaugten Gegnern. Lediglich bei den ausgespuckten Säulen sollte man vorsichtig sein, da sie einen bei einer Kollision schnell ein Leben kosten können. Bleibt am besten auf dem Rückweg exakt so stehen, wie auf dem „Hinweg"

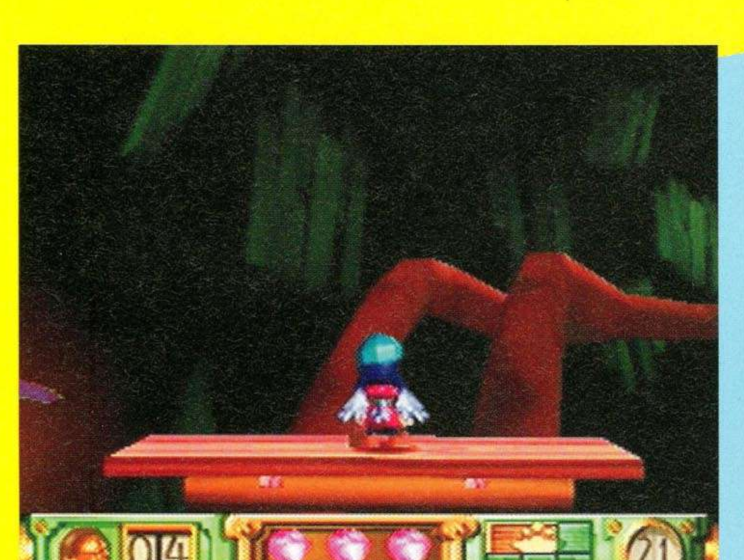
me Detailverliebtheit, mit der die Grafikdesigner ans Werk gegangen sind. Egal ob es sich um von der Decke fallende Wassertropfen, herumwirbelnde Blätter oder um plötzlich einsetzenden Regen handelt, Abwechslung wird zu jedem Zeitpunkt groß geschrieben; und tatsächlich ähnelt keine Vision der anderen, ständig wird man mit neuen Ideen und deren gelungener Umsetzung konfrontiert. Jedoch ist Klonoa keinesfalls so zweidimensional wie der erwähnte Konkurrent, sondern setzt während des ganzen Spiels auf die gelungene Synthese zwischen der dritten Dimension und der guten Steuerbarkeit auf einem in der Tiefe beschränkten Pfad. Doch damit hat man es bei Namco nicht auf sich beruhen lassen, fast in jeder Vision gibt es Verzweigungen oder Nebenschauplätze, die das Spiel glücklicherweise von der normalerweise langweiligen Linearität befreien. Schon im ersten Abschnitt, dem Katzendorf, wird einem nach einer kurzen Spielzeit ein weiterer Punkt positiv auffallen. Sämtliche Level haben eine einzige, riesige Architektur und lassen zumeist schon zu Beginn einen Blick auf später erreichbare Ebenen zu.

Mehr als nur ein simpler Grafikblender...

Der Hintergrund spielt aber nicht nur eine optische Rolle, sondern muß aktiv ins Geschehen einbezogen werden. Egal ob Extras, Schalter oder Gegner, in vielen Fällen muß erst eine Aufgabe in einer anderen, hinteren Ebene gelöst werden, um dort zu einem späteren Zeitpunkt weiterzukommen. Somit ist das Spielprinzip am besten mit einer Mischung aus Mario 64 und Pandemonium! zu vergleichen und bereitet auch mindestens so viel Spaß. Bei dem tragenden Element eines Jump'n Runs, der Steuerung, wurde erneut Altbewährtes mit Neuem kombiniert. Eine Taste dient zum Springen und ermöglicht bei längerem Drücken auch ein kurzzeitiges Schweben, die andere bringt den magischen Ring zum Einsatz, der einen Großteil der Gegner in Blasen verwandelt, die man wiederum als Trampolin mißbrauchen kann. Dieser Doppelsprung hat gleich zwei Funktionen: Zum einen ermöglicht er das Erreichen höher gelegener Abschnitte, zum anderen dient er zum Zerstören von im Boden eingelassenen Blockaden, die durch die weggestoßene Blase zerstört werden. Den zahlreichen, offensichtlich komplett aus einem Comicheft entsprungenen Gegnern kann man auf diese Weise auch beikommen, allerdings reicht auch das simple Bewerfen mit einem aufgeblasenen Kollegen.

Um dem Spiel zusätzliche Abwechslung zu verleihen, wurden noch weitere zahlreiche „Zwischensequenzen" eingeschoben: Einmal eine Lorenfahrt durch ein düsteres Bergsystem, ein andermal ein Balanceakt auf einem rollenden Baumstamm oder auch ein Abschnitt, in dem die betretenen Plattformen mittels Hammerschlag durch die verzweigte Vision bewegt werden. Damit die Spielabschnitte nicht zu schnell durchlaufen werden, muß zudem noch





Das Balancieren übernimmt in diesem Falle die CPU, die Aufgabe des Spielers beschränkt sich lediglich auf das Ausweichen



Bevor man den letzten Spielabschnitt betreten kann, müssen erst diese vier Kugeln gefunden werden

nach Diamanten (Überraschung: für 100 gibt es ein Extraleben), Puzzleteilen (pro Abschnitt sechs Stück) und in Eierschalen versteckten Extras Ausschau gehalten werden. Mit jeder Vision steigt dieser Such- und Puzzleanteil stetig an, später kommen auch Schlüssel dazu, weshalb man manche Abschnitte zweimal besuchen sollte. Kurz vor Schluß des Spiels erreicht man schließlich noch einen Raum, in dem erst vier magische Kugeln gefunden werden müssen, um Zugang zum letzten Teil von Klonoa zu erhalten.



Für Nicht-Japaner eine kleine Erklärung des Hauptmenüs: Die Option ganz links dient der Kontrollerkonfiguration, daneben könnt Ihr die Bildausrichtung einstellen: Die angewählte Option (erkennbar am wackeln...) läßt Euch die Wahl zwischen Mono und Stereo. Mit der rechten Option beginnt Ihr mit dem Spiel. Will man später einen Spielstand laden, so funktioniert dies im Titelbild mit der rechten Option.





In vielen Fällen ist die Levelarchitektur in mehrere Ebenen aufgegliedert und läßt oftmals schon einen Blick auf spätere Abschnitte des Levels zu

Mehr als nur eine Alternative...

Das aktuelle Namco-Abenteuer ist Balsam für die Seelen der Jump'n Run-Anhänger. Egal ob man die netten Grafikspielereien bewundert, vereinzelt eingestreute High Speed-Passagen meistert oder sich darüber freut, daß man den Gegnern nicht auf den Kopf springen muß, dieses Produkt hat Anerkennung verdient. Selbst die Akustik erlaubt sich keine Ausrutscher; der kindliche Touch stört keinesfalls, im Gegenteil, die Musik paßt jederzeit hervorragend zum Geschehen und untermalt Endgegnerduelle mit der passenden Hektik. Ein Manko haben wir bei Klonoa - Door to Phantomile aber doch entdeckt: Leider ist das Spiel etwas zu kurz geraten. Versierte Zocker können es durchaus in einer Session durchspielen, aber über diesen Schönheitsfehler verfügten auch andere Genre-Highlights wie Crash Bandicoot oder die Sonic-Episoden auf dem Mega Drive, weshalb dieser Punkt auch nicht übermäßig ins Gewicht fällt. Die Neun, die Klonoa letztendlich erhält, ist damit wirklich verdammt nahe an der Höchstwertung dran; und wenn man bedenkt daß sich Yoshi's Story in unserer letzten Ausgabe mit der gleichen Wertung begnügen mußte, stellt dies sicherlich keinen Beinbruch dar.

Spielerprofil: Lediglich Knuddel-Hasser werden diesem Spiel nichts abgewinnen können. Wirklich jeder bei uns, der dieses Game zu Gesicht bekam, wurde davon in kürzester Zeit in seinen Bann gezogen. Jump'n Run-Fans holen sich trotz japanischer Texte den Import, die anderen hoffen auf einen baldigen US- oder Europa-Release.
Schwierigkeitsgrad: Klonoa gehört sicherlich zu den einfacheren Spielen. Bis aber alle Puzzleteile, der versteckte Level und sämtliche Diamanten gefunden sind, dürfte einige Zeit ins Land gehen.
Genrekollegen: Pandemonium! 8/10 (PSX, FG 07/97), Pandemonium! 2 10/10 (PSX, FG 12/97)

Klonoa - Door to Phantomile stellt den momentanen Höhepunkt in der Liaison zwischen der zweiten und dritten Dimension dar. Das knuddlige Kätzchen wird selbst jene Spieler, die mit dem Jump'n Run-Genre nicht viel anfangen können, vor den Bildschirm locken. Aufgrund der außergewöhnlichen Grafik, die im Zusammenspiel mit der tollen akustischen Untermalung und der einfach anzueignenden Steuerung ein hervorragendes Spielgefühl hinterläßt, holt man diesen Titel immer wieder einmal aus dem Softwareregal, -und dies ist ein Kompliment, das man den meisten anderen Spielen dieser Gattung nicht machen kann. Zwar kann Klonoa trotz hoher Wertung nicht die Art, wie man über solche Spiele denkt, ändern, aber es zaubert ein Lächeln auf unser Gesicht.





E3 - Video 4,85

GAMERS POINT

E3 - Video 4,85

N64

Tetrisphere 179,85
Top Gear Rally 139,85
Turok - Dino. Hunter 139,85
War Gods 149,85
Wave Racer 64 89,85
W. Gretzky's Hockey 129,85
WCW vs. NWO: World Tour *
WCW Wrestling 139,85

N64

MC 4Meg 69,85
MC 1MEG 49,85
MC Original 34,85
MC WL 29,85
Rumble P. inc. 256K 44,85
Rumble Pack Orig. 34,85
UNSIVERSAL Conv. 39,85
Farbig Original 54,85
Super Pad 64 plus 54,85
Super Pad 64 49,85
Máko Pad 64 54,85
3D Shark Pad Pro 69,85
Joypad Verlängerung 24,85
Joystick Arcade Shark 89,85
Flight Force Pro 64 139,85
Kabel RF-UNIT PAL Blaze 39,85
Kabel RGB BOX 79,85
Kabel RGB-Scart BLAZE 39,85
Lenkrad MadCatz 139,85
Lenkrad V3 SV380 139,85
Blast Corps 109,85
Bomberman 64 89,85
Chameleon Twist *
Clayfighter 63 1/3 139,85
Dark Rift 134,85
Diddy Kong Racing 89,85
Extreme G. 139,85
F1 Pole Position 139,85
FIFA 64 89,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation *
Golden Eye 007 149,85
Hexen 64 129,85
International S. S. Soccer 139,85
Lamborghini 64 139,85
Lylat Wars & Rumble Pack 129,85
Mace: The Dark Age 169,85
Madden 64 *
Mischief Makers 89,85
Multi Racing Championship 149,85
NBA Hang Time 129,85
NFL Quaterb. Club 98 139,85
Pilotwings 64 109,85
Star Wars-Shad. Emp. 129,85
Super Mario 64 89,85
Super Mario Kart 64 89,85
Superman: Anim. Series *

PSX

Konsole Multinorm 369,85
SILVER PACK Pal 333
Gamebuster 79,85
Memory Card 1 Meg WL 29,85
Memory Card 8Meg 69,85
Memory Card 24 Meg 69,85
Memory Card 32 Meg 94,85
Memory Card 48 Meg 94,85
Memory Card Original 39,85
Multiplayer Multi Tap 64,85
FAZOR Gun MadCatz 59,85
Lunar Gun incl. Laser 99,85
PREDATOR Gun 59,85
ALPS Gamepad 79,85
Analog Joypad Orig. 59,85
Infrarot Pad Naki 99,85
Negcon Pad 84,85
Joypad Original 44,85
Propad SV1100 69,85
Pro Pad SV1102 49,85
Super Pad SV1103 39,85
Programm Pad SV1107 69,85
Joypad Verlängerrung 19,85
Joystick ACSII Orig. 109,85
Joystick Analog 119,85
PS Arcade Board 89,85
Flight Force Pro 109,85
HF Antennenkabel 44,85
Linkkabel WL 19,85
RGB Kabel Logic3 39,85
Lenkrad Mad Catz 139,85
Lenkrad V3 R. Wheel 139,85
Lenkrad VRF-1 109,85
Mouse PAL 54,85
Ace Combat 2 89,85
Agent Amstrong 89,85
Air Combat PLAT 49,85
Alien Trilogy PLAT 44,85
Baphomets Fluch 2 89,85
B.A. Toshinden 3 89,85
B.A. Toshinden PLAT 49,85
Bleifuss 2 79,85
Broken Helix 94,85
Bushido Blade 109,85
Bust-a-Move 2 44,85
Bust-a-Move 3 69,85
C&C 2: Alarmstufe Rot 99,85
C&C 2: Red Alert 119,85
Castlevania 89,85

PSX

Colony Wars 89,85
Constructor 89,85
Courir Crisis 84,85
Crash Bandicoot 2 89,85
Critical Depth *
Croc: Legend Gobbos 89,85
Destruction Derby PLAT 49,85
Devils Deception 89,85
Discworld 2 89,85
Dynasty Warriors 89,85
Explosive Racing 89,85
Fade to Black PLAT 44,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation 89,85
Fighting Force 94,85
Final Fantasy 7 109,85
Formel 1 `97 109,85
Formular Karts 94,85
Frogger 89,85
Gex 2 - Enter the Gecko *
G-Police 109,85
Grand Theft Auto 84,85
Heavy Gear *
Hercs Adventure 89,85
Hercules 89,85
Int. Track & Field PLAT 44,85
Judge Dredd 89,85
Jurassic Park - L. W. 89,85
K-1 / The Arena Fighters 99,85
Kurushi 89,85
Machine Hunter 89,85
Madden NFL Football 98 89,85
Magic - The Gathering 89,85
Marvel Super Heroes 89,85
MDK 89,85
Moto Racer 89,85
Motor Mash 89,85
Nascar Racing 98 89,85
NBA Hangtime 89,85
NBA Live 98 *
NFL Quarterback Club 98 *
NHL 98 89,85
NHL Breakaway 98 89,85
NHL Open Ice 94,85
Nightmare Creatures 114,85
Nuclear Strike 89,85
Odd World - Abes Odd. 89,85
Overboard! 89,85
Pandemonium 2 89,85
PaRappa The Rapper 89,85
Pax Corpus 89,85
PGA Tour 98 89,85
Power Soccer 2 *
Puzzle Bobble 3D 144,85
Rayman PLAT 44,85
Resident Evil D.C. 89,85
Resident Evil - D.C. 89,85
Ridge Racer PLAT 49,85
Risiko 89,85
Road Rash PLAT 44,85

PSX

Rosco McQueen 89,85
Street Fighter EX Plus 89,85
Tekken PLAT 49,85
Test Drive 4 *
Time Crisis incl. Gun 189,85
Tobal No. 2 *
TOCA Touring Car Champ. *
Tomb Raider 2 94,85
V-Rally 94,85
Warcraft 2 89,85
WCW vs. The World 94,85
Wipeout PLAT 49,85
Worms PLAT 44,85
Wrecking Crew 94,85
X-Men: Child. Atom 89,85
'Z' 84,85

SAT

Konsole 299,85
Gamebuster 79,85
Back Up Mem WL 64,85
Converter Data Flash 39,85
Multiplayer 6-Spieler 79,85
Virtua Gun 84,85
3D ANALOG Pad 59,85
Joypad Original 44,85
Joypad Verlängerung 19,85
RF-Unit Fire 39,85
RGB-Kabel 39,85
Advance Military 4 119,85
Alien Trilogy 74,85
B.A. Toshinden 69,85
Bomberman 89,85
Bubble Bobble 69,85
Bust a move 2 PAL 69,85
C&C: Der Tiberiumk. 99,85
College Slam 79,85
Contra - Legacy War 104,85
Creature Shock 59,85
Criticom 59,85
Croc: Legend Gobbos 89,85
Crow: City of Angels 89,85
'D' 89,85
Dark Savior 89,85
Daytona C.E. 104,85
Dead or Alive 119,85
Death Crimson 89,85
Discworld 2 84,85
Dragonforce 84,85
Discworld 2 84,85
Dragonforce 84,85
Euro 96 S. England 79,85
FIFA 98 - WM-Qual. *
Fighting Vipers 59,85

SAT '

Gex 39,85
Hebereke 2 74,85
Hexen 94,85
Hi Octane 49,85
J.M. Football NFL 98 84,85
Jurassic Park - L.W. 89,85
Krazy Ivan 89,85
Last Bronx 94,85
Madden NFL 98 *
Magic Carpet 94,85
Manx TT - Superbike 104,85
Marvel S. Heroes 89,85
Mr. Bones 74,85
Mystery Mansion 59,85
Nascar Racing 98 *
NBA Jam Extreme 89,85
NBA Live 98 *
NFL Quarterb. Club '97 89,85
NHL Breakaway 98 89,85
NHL Hockey 98 *
PGA Tour Golf 97 69,85
Pro Pinball 89,85
Resident Evil 104,85
Rise 2:The Resur. 49,85
Road Rash 79,85
Robo Pit CLASSIC 49,85
Sega Touring Car 99,85
Skeleton Warriors 79,85
Starfighter 3000 79,85
Steamgear Mash 49,85
Tempest 2000 89,85
Tennis Arena 99,85
Tetris Plus 79,85
Thunderforce 2 & 3 89,85
Thunderforce 5 149,85
Virtua Fighter Kids 44,85
Virtua Volleyball 59,85
Warcraft 2 89,85
Whizz 89,85
WipEout 2097 84,85
W-Wide Soccer 98 94,85

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ?
GLAUBEN WIR NICHT !
Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Videospiele & Multimedia, ...wo sonst!

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis bei Drucklegung noch nicht bekannt -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.
Ansprechpartner: Tropf, Oliver

Wöchentliche Angebote zu Wahnsinnspreisen !!!

NEU seit 8. November
LADEN (200qm) - KEIN VERSAND
OBERHAUSEN
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 - 20518-33/44

Versandzentrale
LADEN (300qm)
KARLSRUHE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721-93357-10/11

Marcus Karyoti · Julian Ossent

Riven


Ihr seid gefangen, bekommt aber unverhofft Hilfe

Riven ist das Sequel zu dem bereits 1993 veröffentlichten Myst, welches sich damals rühmen durfte, das meistverkaufte CD-Rom-Spiel aller Zeiten zu sein. Doch stieß das Spiel nicht nur auf Gegenliebe; besonders bei Erscheinen der Konsolenversionen 1996 galt das Spielprinzip, sich durch Standbilder zu klicken, die lediglich überblendet werden, als veraltet. Der zweite Teil, Riven, knüpft nahtlos an Myst an und umfaßt sage und schreibe fünf CDs. Abermals bewegt Ihr Euch durch gerenderte Standbilder, die überblendet oder umgeblättert werden. Handlungen werden mittels Cursor und einem einzigen Button ausgeführt. Der Cursor zeigt oft gar nicht oder selten zu benutzende Geräte an. Mit Ausnahme weniger Bücher können keine Gegenstände aufgenommen werden.

Surreal? Ist auch egal...

Riven ist kein real existierender Ort, sondern ein Buch. Schlagt Ihr das Buch auf, zieht dieses Euch in sich hinein. Vom Autor der Bücher bekommt Ihr die Aufgabe gestellt, in Riven nach Catherine, einer verschollenen Frau, zu suchen. Findet Ihr sie, winkt Euch als Belohnung


Mit dem Unterwasserfahrzeug gelangt Ihr an Stellen, die Ihr sonst nicht erreichen würdet

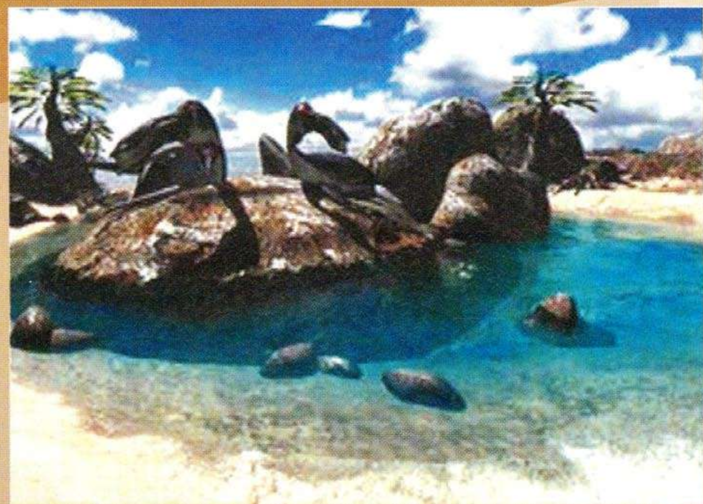
die Heimreise in die reale Welt. Das Spiel setzt auf Realismus und ist dennoch sehr surreal. Es wird nichts dem Zufall überlassen, und jeder zu benutzende Gegenstand gewinnt im Laufe des Spiels an Bedeutung. Riven wirkt nicht wie eine Aneinanderreihung einzelner Ideen und Bilder, sondern wie eine komplexe in sich geschlossene Welt, die mit der Zeit zu Eurer Heimat wird. Der Grafikstil hat einen sehr eigenen Charme, wie man ihn zum Beispiel aus dem Film „Der Wüstenplanet" oder Terry Gilliams „Brazil" her kennt. Hochentwickelte Technik gepaart mit mittelalterlichem Ambiente ist ein Wegbereiter für das einzigartige Flair, das Riven ausmacht.

Wer hört, wird sehen

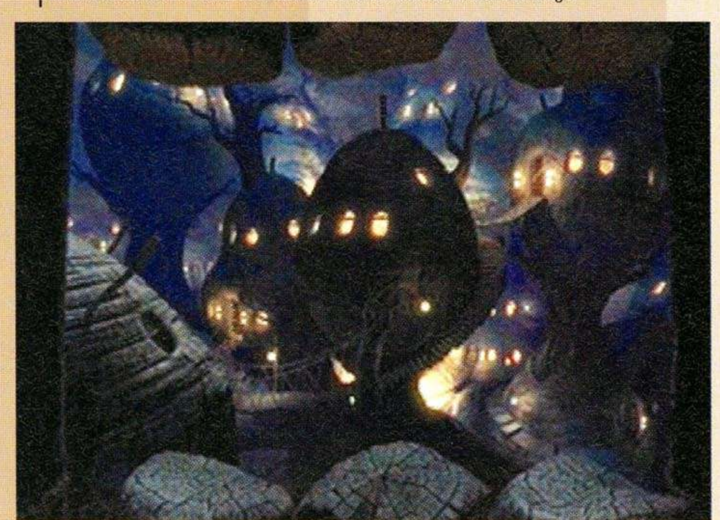
Geräusche und Symbole spielen eine sehr große Rolle, wobei gerade die akustischen Signale zum Lösen der Rätsel von großer Bedeutung sind. Hier haben die Macher die gehörlosen Freunde dieses Genres leider außen vor gelassen. Riven fordert, aber streßt Euch nicht. Es ist ruhig und entspannend, immer unterhaltend

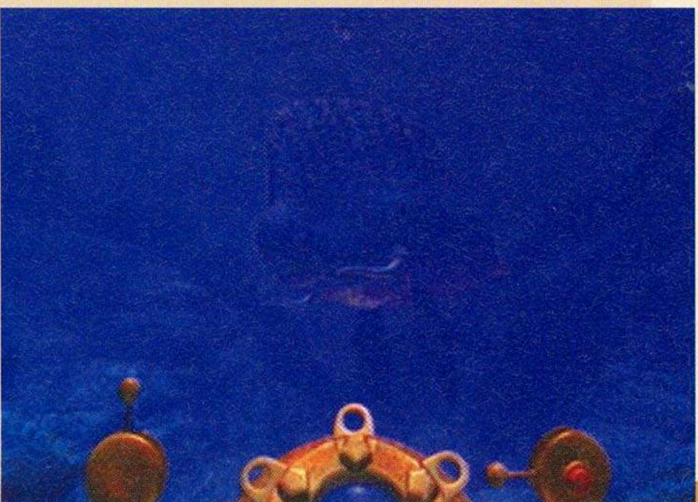
In;former

Verschlossene Türen müssen nicht immer geöffnet werden, um sie zu passieren, bei manchen könnt Ihr auch unten durchschlüpfen. Bereits geöffnete Türen solltet Ihr ab und zu auch wieder von innen schließen, da auf diese Weise neue Gänge oder Räume frei werden.

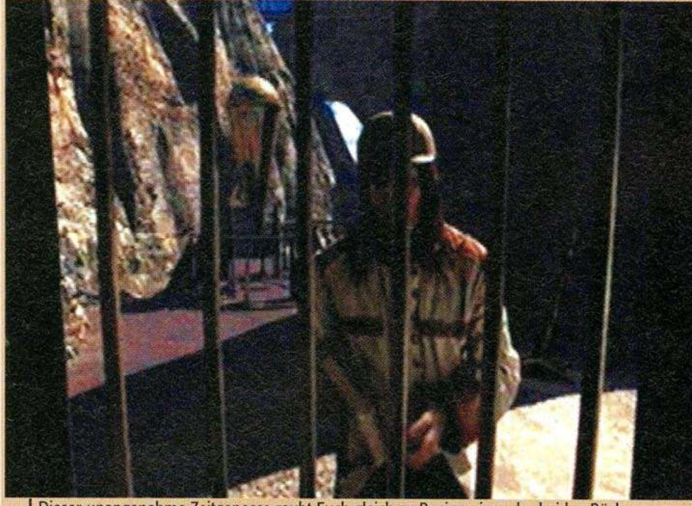

Auch eine fremdartige Tierwelt beheimatet dieser Ort


Landschaften wie von einer Ansichtskarte erfreuen immer wieder Euer Auge

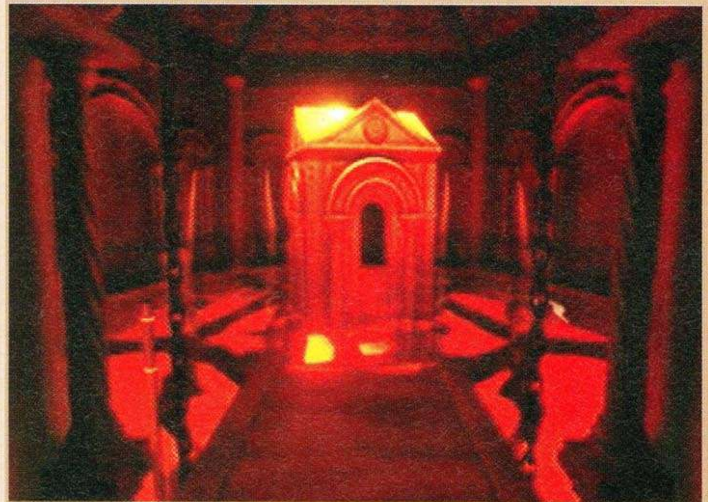

Ganzen Baumhaussiedlungen werdet Ihr im Verlauf des Spiels erforschen

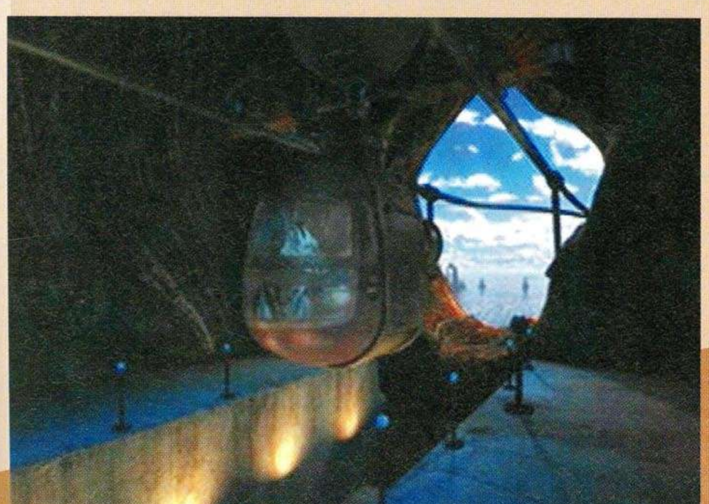

Dieser Fisch gibt ein wichtiges akustisches Signal von sich



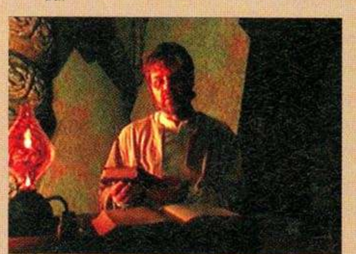

Dieser unangenehme Zeitgenosse raubt Euch gleich zu Beginn eines der beiden Bücher


In rasanten Zwischensequenzen gelangt Ihr von Insel zu Insel


Um auf verschiedene Ebenen zu gelangen, stehen Euch die seltsamsten Aufzüge zu Verfügung


Dieser Person begegnet Ihr mehrmals, sie flieht jedoch ständig vor Euch


Solche Zwischensequenzen sind für den Spielablauf unwichtig, lockern ihn jedoch auf


Der Autor der Bücher erteilt Euch einen Auftrag

und motivierend. Die Soundeffekte wurden hervorragend in Szene gesetzt und hätten meiner Meinung nach einen Preis für „erschreckend echte Geräusche die einen immer wieder zusammenfahren lassen" verdient. Gerenderte Standbilder mögen zwar ein wenig veraltet wirken, aber was aus einem reinrassigen FMV-Adventure werden kann, konnte man schon bei D deutlich sehen. Ein deutlich zu kurzes, jedoch trotzdem immens Speicherplatz verschlingendes Game. Bei Riven könnt Ihr fast jederzeit in sämtliche Himmelsrichtungen blicken. Den Vorwurf, alles sei zu statisch und steril, muß sich der Nachfolger nicht mehr gefallen lassen. Sehr oft werden Euch FMV-Sequenzen oder digitalisierte Einspielungen gereicht, die das Spielgeschehen auflockern. Auch das Fehlen der Möglichkeit, säckeweise Items mit Euch rumschleppen zu können, ist unserer Meinung nach eher realistisch. Mit diversen Schienenbahnen bewegt Ihr Euch sowohl innerhalb wie auch zwischen den Inseln fort. Des weiteren seid Ihr nicht allein in dieser Welt. Die Bewohner sind im Regelfall ausgesprochen scheu, nehmen Euch aber sogar einmal gefangen und stecken Euch hinter Gitter. Die „Riveaner" haben eine uns unbekannte Kommunikation, die natürlich auch ein eigenes Zahlensystem beinhaltet. Dieses müßt Ihr in einem verlassenen Klassenzimmer anhand eines raffiniertem, aber einfachen Gerätes erlernen. Ihr seht, es wurde mit sehr viel Liebe zum Detail und Hang zum Perfektionismus an die Fertigstellung dieses Titels herangegangen, und die Mühe hat sich gelohnt.

Riven ist ein Adventure der ganz eigenen Art. Hauptkritikpunkte können das fehlende Inventory, keine Interaktion mit anderen Personen und die Bild-für-Bild-Grafik sein. Dies kann man jedoch auch wiederum als realistisch, raffiniertes Stilmittel und technischen Kompromiß mit mehr Spieltiefe ansehen. Begleitet von heißen Wortgefechten innerhalb der Redaktion bekam der Titel letztendlich eine Wertung, die Zähneknirschen auf beiden Seiten hervorrief. Für mich (Marcus) gehört Riven auf jeden Fall zu den herausragendsten Adventures auf der PlayStation, jedoch zeigte uns dieser Titel wieder eindrucksvoll auf, daß Geschmäcker ziemlich verschieden sein können.

Spielerprofil: Geeignet für den technikverliebten Point-and-Click-Abenteurer, der den Alltagsstreß abbauen will, sich zurücklehnt und gewillt ist, in Welten abzutauchen, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.

Schwierigkeitsgrad: Knackig! Etwas Adventure-Erfahrung mitzubringen, wird mit Sicherheit sehr hilfreich sein. Wer den Vorgänger kennt, fühlt sich gleich heimisch. Neueinsteiger erreichen jedoch trotzdem selten die Frustgrenze.

Genrekollegen: Myst 4/10 (SAT, FG 6/96), D 5/10 (3DO/PSX/SAT FG 1/96), Frankenstein 2/10 (SAT, FG 10/97)





Holger Gößmann · Stefan Hellert

Alundra



Septimus begleitet Alundra durch sein Abenteuer



Die besondere Eigenschaft von Alundra ist es, in die Träume anderer Leute einsteigen zu können

Endlich!, werden sich die PlayStation-Besitzer denken, endlich das erste reinrassige Action-Adventure für meine Konsole. Damit schließt sich für die Sony-Jünger eine wichtige Software-Lücke, die der Konkurrent Sega zumindest schon mit zwei überdurchschnittlichen Titeln füllen konnte (Dark Savior und Legend Of Oasis). Eine weitere wichtige Sega-Bastion ist mit Alundra vom japanischen Hersteller Matrix ebenfalls gefallen: Die Übersetzer von Working Designs arbeiten nicht mehr Sega-only. Die Resteverarbeiter der Videospielindustrie Japans, die Titel auf amerikanisch herausbringen, für die sich sonst kein anderer Distributor finden konnte, stellten bisher ausschließlich Saturn-Produkte in die Verkaufsschränke (Iron Storm, Dragon Force, Albert Odyssey). Und noch eine Verbindung zu Sega gibt es zu bemerken: Das Game wurde vom Hauptprogrammierer von Landstalker in Szene gesetzt, jenem Vorzeigeteil, das den Jungs aus Hamburg anno 1993 zu einem ihrer Mega Drive-Topverkäufe verhalf. Doch nun zum Game selbst, das eine „traumhafte“ Hintergrundstory zu erzählen hat. Inoa war ein friedliches und vor allen Dingen gottesfürchtiges Fleckchen Erde, dessen Bewohner bis zu dem Tag in Friede und Eintracht lebten, an dem der König befahl, alle Statuen und Gottesbilder zu vernichten. Ohne die optischen Vorstellungshilfen waren die Leute jedoch glaubenstechnisch ziemlich aufgeschmissen, und sie verloren jegliche Inspiration und Kreativität im täglichen Leben. Zu allem Übel waren die Nächte auch nicht gerade ruhig, denn viele Bewohner hatten schreckliche Alpträume. Es gab aber den Stamm der Elna, der die seltene Gabe besaß, in die Träume der Leute einsteigen zu können und sie von ihren Alpträumen zu befreien. Zu dem mentalen Übel in Inoa gesellten sich in letzter Zeit auch noch hinzu, die vom örtlichen Geistigen prompt als Götterstrafe für das verlorene Vertrauen der Leute gedeutet wurden. Hier kommt der Junge Alundra ins Spiel. Er hatte sich zuvor eine geraume Zeit auf einer Schiffsreise befunden, wo er von Lars träumte, der ihn seltsamerweise nur den „Befreier“ nannte. Im selben Traum stellte sich auch Melzas als ultimativer Widersacher vor. Um ihn zu besiegen, muß der Protagonist nach Inoa kommen, wo er nach einer kleinen Schiffskatastrophe auch zufällig landet. Er wird vom Waffenschmied Jess aufgesammelt und hochgepäppelt, bis der als Held seine schwierige Aufgabe in Angriff nehmen kann.


In den Pflanzen verstecken sich oft energiespendende Extras


Die Eiswelt birgt einige Schlitterfahrten



Oft sind auch Schatztruhen auf der Oberlandkarte versteckt

In;former

Um Euch das Ausprobieren im Friedhofdungeon zu ersparen, hier die Reihenfolge der Aufwartung (Särge von links nach rechts durchnummeriert: 3, 2, 4, 1, 5). Ein weiteres knackiges Rätsel wartet im Wüstendungeon auf Euch: Im Raum, in dem die vier Symbole auf nur einen Schalter gestapelt werden müssen, stapelt Ihr die Symbole in folgender Reihenfolge aufeinander: Wasser, Sonne, Mond, Stern (Reihenfolge von unten nach oben)

Klassisch

Um es gleich vorwegzunehmen: Alundra wurde in keinem Punkt gegenüber seinen berühmten Genrevorgängern wesentlich verändert. Technisch bewegt man sich kaum auf 32-Bit-Level, lediglich die Farbgebung und die Auflösung vermitteln PlayStation-Niveau. Auf technischer Seite gibt




Sprungrätsel sind dem erfahrenen Spieler aus Landstalker nicht unbekannt


Der Mumien-Endgegner braucht eine Menge Treffer, bevor er fällt



Eines der kompliziertesten Rätsel des Spiels ...


... und die Lösung dazu

Wegweiser helfen bei der Orientierung

es keine besonderen Schmankerl wie Sprachausgabe oder gerenderte Zwischenspänne, sondern altbackene Hausmannskost. Das gleiche Bild zeigt sich in puncto Gameplay. Das Geschehen, egal ob innerhalb oder außerhalb der Stadt, wird aus der Draufsicht-Perspektive dargestellt. Die Stadt Inoa bietet insgesamt 14 Häuser (Stadt + Kirche), in denen die wichtigen Persönlichkeiten Informationen für Alundra bereit halten. Um die Stadt herum liegen die Dungeons, in denen der Held nach den sieben Edelsteinen suchen muß, die Melzas wieder in die Unterwelt verbannen könnten. Dabei spielen die Ausrüstungsgegenstände wie Schwert oder Bogen eine besonders wichtige Rolle. Mit im Gepäck sind auch ein paar Heilkräuter, die Alundra in lebenbedrohlichen Situationen auspacken kann. Zu Beginn des Spiels kann der junge Held viele Orte noch nicht erreichen, aber dank Super-Sprung-Stiefeln und anderer Gegenstände ändert sich das im Verlauf des Spiels. Hat man einen Dungeon geschafft, erhält man neben einer Erweiterung der Lebensleiste auch gleich noch den Hinweis, daß ein Stadtbewohner schwere Alpträume hat. Da Alundra vom Stamm der Elna ist, muß er als nächstes diesen Träumer besuchen und ihn von seinen Monsterträumen befreien. Auf diese Weise findet meist ein Wechsel zwischen Geschehnissen inner- und außerhalb von Inoa statt.

Erinnerungen

Dieses Game hat uns sowohl von der Grafik als auch vom Gameplay und der Struktur an Story Of Thor auf dem Mega Drive erinnert. Die technischen Qualitäten erinnerten für unseren Geschmack etwas zu stark an alte Zeiten, um nicht zu sagen, das Produkt wird heutigen Ansprüchen kaum gerecht. Woran wir uns aber nicht erinnern konnten, war ein Action-Adventure mit derart happigen Rätseln. Dabei hapert es übrigens nicht unbedingt an den kleinen grauen Zellen des Spielers, sondern vielmehr an akuter Unterinformation. Bei den wenigsten Rätseln wird man genau instruiert, was man tun soll. Ein Beispiel: Im Friedhofsdungeon wird man angewiesen, fünf dort verscharrten großen Geistern seine „respektvolle Aufwartung zu machen". Welchen Geist man aber als ersten bzw. letzten grüßen soll (Den Würdigsten zuerst oder zuletzt?) behält das Programmiererteam lustigerweise für sich, wodurch das Rätsel zum fröhlichen Rumgeklicke ausartet. Man verbringt also mehr Zeit mit stupidem Ausprobieren als mit der recht interessanteren Storyline. Auch die normalen Gegner sind etwas zu schwer geraten, so braucht schon der allererste Widersacher fünf Treffer, bevor er das Zeitliche segnet.

Spielerprofil: Alundra dürfte sich vor allen Dingen für Liebhaber des Action-Adventure-Genres lohnen, die schon einige Games dieser Art gespielt haben und vor knackigen Rätseln nicht zurückschrecken. Vor allen Dingen sollten die Spieler von Alundra aber Zeit und Geduld mitbringen.
Schwierigkeitsgrad: Sowohl hinsichtlich der Puzzle als auch auf die Gegner bezogen, kann man Alundra als knackig bezeichen
Genrekollegen: Dark Savior 8/10 (Sat, FG 2/97), Story of Thor 2 8/10 (Sat, FG 9/96)

Hardcore-Fans von Action-Adventures werden an Alundra aber mit Sicherheit ihre Freude haben, denn es wird sie an alte Zeiten erinnern. Als Einsteigergame ist Alundra aber technisch zu rückständig und puzzletechnisch zu schwer, um langfristig die Spieler an den Bildschirm zu fesseln.





Fabian Döhla · Götz Schmiedehausen

Zap! Snowboarding Trix'98



Im Championship-Modus tritt man gegen fünf andere Fahrer an, die sich in ihren Eigenschaften alle deutlich unterscheiden

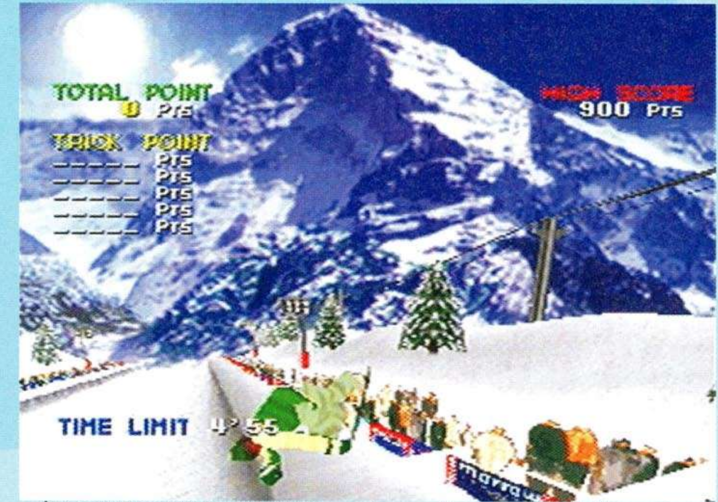
Ein gutes Dreivierteljahr ist es nun her, da bescherten uns die Entwickler von Pony Canyon „Zap! Snowboarding Trix" (FG 5/97) für den Saturn. Mit der 98er Version kommen nun auch PlayStation-Besitzer in das Vergnügen, auf einem Brett talwärts zu schlittern. Am eigentlichen Spielprinzip, nämlich eine möglichst perfekte Abfahrt mit möglichst noch perfekteren Sprüngen zu garnieren, hat sich nichts geändert. Wie schon zuvor liegt das Hauptaugenmerk hierbei auf den während eines Sprungs vollführten Tricks, das Checkpointsystem hat man auch gleich übernommen. Doch was bietet Zap Snowboarding Trix'98, was der Vorgänger noch nicht hatte? Neben neuen Strecken (zwei Slalomkurse sind ebenfalls enthalten) und weiteren Fahrern ist der nachgerüstete Zwei-Spieler-Modus wohl die auffälligste Neuerung. Den Race-Modus, in dem Ihr gegen einen computergesteuerten Gegner antretet und nur um Bestzeiten kämpft, hat man kurzerhand in Competition-Modus umbenannt. Der Freestyle-Modus, bei dem Ihr alleine auf den vier Downhill-Strecken, in der Halfpipe oder auf der Trickskischanze Eure Sprünge verinnerlichen könnt, stellt das erweiterte Pendant zur vormals mit „Free" bezeichneten Spieloption dar. Neu wiederum ist der Championship-Modus. Bei diesem Modus tretet Ihr zusammen mit den anderen fünf Fahrern in zehn Runden an und müßt sowohl Euer fahrerisches wie auch Euer sprungtechnisches Können in sechs Disziplinen unter Beweis stellen. Die einzelnen Rennen werden dann mit einem Punktesystem bewertet, und je nach Plazierung ergibt sich für Euch die Möglichkeit, die Fähigkeiten Eures Fahrers dauerhaft aufzuwerten.



Durch akrobatische Sprünge lassen sich mehr Punkte erzielen als durch schnelle Zeiten



Die vertikale Teilung des Bildschirms beim Zwei-Spieler-Modus schränkt die Sicht stark ein



In der Halfpipe müßt Ihr mit fünf Sprüngen zeigen, was Ihr auf dem Kasten habt

Verbesserungswürdige Verbesserung

Trotz neuer Spielmodi, unverbrauchter Fahrer und umdesignter Strecken dürfte Zap! Sowboarding Trix ´98 der Konkurrenz wohl kaum davonfahren, zumal die Steuerung noch immer ihre Tücken hat. Zwar gleitet der Snowboardcrack annehmbar die steilen Hänge hinunter, doch das Ausführen der für das Spiel essentiellen Sprünge will nicht so recht in Fleisch und Blut übergehen. So zeugt ein mißlungener Sprung nicht immer von fehlendem Können, oftmals ist der Fehler bei der Umsetzung der Steuerbefehle zu suchen, die während eines Sprungs teilweise nicht korrekt bzw. zu langsam umgesetzt werden, was dann des häufigeren zu Frustanfällen führt. Zumindest kann die Grafik diese Scharte wieder einigermaßen auswetzen, die Geschwindigkeit entspricht tatsächlich dem realen Snowboardvergnügen und ist bis auf einige Clippings zumindest halbwegs up to date.

Spielerprofil: Der Snowboardfan mit allen drei Systemen dürfte zwar bald über ein eigenes Snowboardspiele-Regal verfügen, greift aber auch hier wieder zu, da Zap! aufgrund der ordentlichen Spielmechanik auch längerfristig Spaß macht. Wer mit Wintersport allerdings nicht viel am Hut hat, nimmt von dem teuren Importvergnügen Abstand.
Schwierigkeitsgrad: Obwohl das eigentliche Fahren locker von der Hand geht, sorgt die träge Steuerung für einen gehobenen Schwierigkeitsgrad.
Genrekollegen: Coolborders 2 8/10 (PSX, FG 11/97), Steep Slope Sliders 8/10 (SAT, FG 1/98), Snobow Kids 6/10 (N64, FG 2/98)

Für die Masse der Playstationbesitzer dürfte Zap!Snowboarding Trix´98 wohl nicht in Frage kommen. Trotz überdurchschnittlicher Grafik und dem gelungenen Fahrgefühl ist aufgrund der starken Konkurrenz einfach keine höhere Wertung machbar. Trotzdem, ein schlechtes Spiel ist Zap! deswegen nicht, es mangelt nur leider wieder mal an der Mischung zwischen Extravaganz und Innovation.

In;former

Im Falle von Zap! macht es überhaupt keinen Sinn, sofort mit der Abfahrt zu beginnen. Bevor Ihr überhaupt daran denkt, auf Punktejagd zu gehen, solltet Ihr euch den Freestyle-Modus ausgiebig zu Gemüte führen. Besonders die teilweise etwas wirren und unnötig komplizierten Moves sorgen ansonsten für lange Gesichter.



6 von 10

Grafik 7
Sound 7
Gameplay 6

Spieler: 1-2
Level: 8
Besonderheiten: Memory Card

Hersteller: TV Tokyo
Entwickler: Pony Canyon Inc.
Testmuster: Fun Generation

Veröffentlichung: JP-Import
Ca. Preis: 129,- DM

Philipp Noack · Andreas Binzenhöfer

Samurai Shodown Special


Die Anzahl der Bouts läßt sich in den Options variieren


Sobald die „Wut-Leiste" Feuer fängt, können Super Specials eingesetzt werden


Nahezu jeder Fighter verfügt über eine Art Feuerball


Die 2D-Backgrounds sind teilweise wunderschön gezeichnet

Spielerprofil: Fans der Serie, Sammler und ausgesprochene 2D-Prügelfreaks greifen zu. Wer schon einen Teil im Regal stehen hat und ihn nicht leiden konnte, sollte lieber verzichten, es gibt einfach zu wenig Neues.
Schwierigkeitsgrad: Er läßt sich in acht Stufen einstellen, und SNK hat ganz gut dafür gesorgt, daß man den Computergegnern die gewählte Stufe auch anmerkt.
Genrekollegen: Marvel Super Heroes (SAT, 8/10, FG 11/97), Real Bout Fatal Fury (PSX, 8/10, FG 4/97)

Der Name erinnert an den Glanz vergangener Tage. Tage, in denen das Neo Geo von SNK unangefochtener Hardware-König auf dem Videospielmarkt war. Seit damals hat sich so einiges verändert, Samurai Shodown ist uns jedoch erhalten geblieben. SNK hält mit erstaunlicher Beharrlichkeit am Konzept des zweidimensionalen Schwertkampfes fest.

Ebenso wie an einigen von den Charakteren, die Samurai Shodown erst mit Leben erfüllen. Haomaru ist genau wie Hanzo oder Galford schon seit dem ersten Teil fester Bestandteil des schlagkräftigen Ensembles. An seiner Winning Pose wurde nie wieder gefeilt. Außer diesen drei sind noch weitere bekannte Gesichter unter den 14 übrigen Figuren zu entdecken: Charlotte, Tam Tam und Jubei, um nur ein paar zu nennen. Kenner der anderen Teile werden sich also sofort zurechtfinden. Das gilt für die gesamte Spielmechanik ebenso wie für die meisten Backgrounds. Für alle Neueinsteiger hier eine kurze Zusammenfassung: Das zentrale, spielbestimmende Element von Samurai Shodown ist der gefühlvolle Umgang mit dem Schwert (oder Messer oder Säbel). Es gibt drei unterschiedlich starke Angriffstechniken mit der Waffe und eine mittels Beinarbeit. Je nach Wucht des Streichs kostet die Attacke den Gegner mehr Energie, läßt jedoch bei einem Block die eigene Person länger ungedeckt für einen Konter offen. Eine Vielzahl von Special Moves kann den Ausgang eines Gefechts enorm beschleunigen. Außerdem findet sich am unteren Bildschirmrand eine Leiste, die Super Specials Moves ermöglicht. Ganze Schlagserien sind natürlich ebenfalls ausführbar, immer vorausgesetzt, man kennt die genaue Reihenfolge der enthaltenen Buttons (Practice!).

In;former

Wie jedes aktuelle Beat'em Up hat auch Samurai Shodown Special einen Practice-Modus anzubieten. Hier lassen sich alle Special Moves und Combos in aller Ruhe trainieren, außerdem zeigt der Computer hier auf Wunsch sogenannte Master Arts. Das sind die anspruchsvollsten Kombinationen, die das Spiel zu bieten hat. Für Anfänger besonders zu empfehlen ist Haohmaru, er hat starke Specials und eine ausreichende Wendigkeit.

Business as usual

SNK sollte Samurai Shodown Special standardmäßig eine Lupe beilegen, damit man die Veränderungen zu den Vorgängern besser erkennen kann. Womit wir schon beim Hauptmanko dieses Titels wären, über die 2D-Darstellung läßt sich ja bekanntlich streiten. Sicher, die Hintergrundgrafiken sind künstlerisch über jeden Zweifel erhaben, ebenso die reine Spielbarkeit. Das sollte sie allerdings beim vierten Anlauf auch sein, „Special" spielt sich nicht schlechter als das Original und seine beiden Nachfolger. Um aber ein und dasselbe Spiel mehrmals unter die Leute zu bringen, muß man etwas Innovation investieren. Capcom zelebriert diesen Gedanken seit Jahren bis zum Exzess. Sonst bleibt, wie im vorliegenden Fall, der fade Nachgeschmack, daß man da für etwas Geld bezahlt hat, das bereits genau so im eigenen Regal steht. Wer noch kein einziges Samurai Shodown besitzt und ein kleines bißchen Sympathie für die altehrwürdigen Zweikampfspiele aufbringen kann, macht mit dem Kauf von „Special" sicherlich keinen Fehler. Ich habe Euch jedenfalls gewarnt!

Samurai Shodown Special hätte eine richtig gute Rating kassieren können, wären da nicht drei Vorgänger, die allesamt so ähnlich aussehen und sich vor allem genauso spielen würden wie der vorliegende Titel. So wird die überzeugende Spielbarkeit leider unter den erdrückenden Ermüdungserscheinungen eines vierten Aufwasches begraben.





Markus Appel · Götz Schmiedehausen

Red Asphalt
Rock'n'Roll Racing 2


Das Scrolling ist flüssig und schnell, die Grafik dagegen vorsintflutig

Für ehemalige oder gar treugebliebene SNES-Fans dürfte der Vorgänger von Interplays Endzeitraserei wohl durchaus noch ein Begriff sein, erntete Rock & Roll Racing doch seinerzeit dank einwandfreier technischer Darbietung mit seiner isometrischen Fahrerperspektive und stimmungsfördernder Rock'n Roll-Musik von bekannten Interpreten wie Led Zeppelin oder Steppenwolf (Born to be Wild) seine verdienten Lorbeeren. In der nun vorliegenden Neuauflage mit dem Namen Red Asphalt hat sich im Vergleich zur damaligen Story nichts grundlegendes geändert. In ferner Zukunft sind Autorennen mit massiv bewaffneten Fahrzeugen die Unterhaltungsschiene schlechthin, weshalb diese Veranstaltungen auf fünf verschiedenen Planeten in der Galaxis ausgetragen werden. Zu Beginn des Spiels wählt Ihr einen von sechs Fahrern, wobei diese in ihren Eigenschaften Fahrstil, Treffsicherheit und Trefferstärke variieren. Auf jedem Planeten werden maximal sechs


Einige Waffen besitzen Zielvorrichtungen, die das Treffen erleichtern. Extras wie dieser Schutzschild können während des Rennens eingesammelt werden



Die verschiedenen Autos werden durch eine kurze Videosequenz vorgestellt

Rennen ausgetragen; und je nachdem auf welchem Platz die drei Runden letztlich absolviert werden, erhaltet Ihr eine gewisse Anzahl an Erfahrungs- und Chaospunkten, sowie die obligatorische Geldprämie. Durch die Erfahrungspunkte können die Eigenschaften des Fahrers separat verbessert werden und mittels des erworbenen Geldes Autozubehör wie Motoren, Reifen, Waffen oder Nitros gekauft und somit die Qualität des Gefährts erhöht werden. Schließlich gilt es noch binnen sechs Rennen eine gewisse Anzahl an Chaospunkten zu erfahren, die es Euch ermöglichen, zum nächsten Schauplatz zu wechseln. Schafft Ihr das nicht, verliert Ihr alles Geld und erlebt keinen Aufstieg in eine höhere Liga.

Unübersichtliche Ballerei

Fans des Vorgängers wird es sicherlich die Tränen in die Augen treiben, wenn sie Interplays Neuauflage das erste Mal begutachten, da Sorgfalt sowie Liebe zum Detail gänzlich auf der Strecke geblieben zu sein scheinen, obwohl schon seit Mitte 1995 an diesem Titel entwickelt wurde. Oftmals müssen einzelne Runden auswendig gelernt werden, denn unübersichtliche Streckenverläufe und scheinbar lieblos gestaltete Grafiken prägen den Spielablauf. Soundtechnisch gibt es keine negative Kritik, denn neben klassischen Rock'n' Roll-Rhythmen wurden viele Stücke mit technischen Klängen integriert, die für Abwechslung sorgen. Unter dem Strich ist Red Asphalt nichts Halbes und nichts Ganzes, kann aber kurzzeitig unterhalten. Schade nur, daß das Spiel sehr kurz ist. Die 25 Rennen können problemlos an einem Abend absolviert werden.


Die Verteidigungswaffe des vornewegfahrenden Fahrzeugs hat uns voll erwischt

Spielerprofil: Fans des Vorgängers sowie alle Anhänger von actionorientierten Rennspielen, die keinen großen Wert auf grafische Meisterleistungen und abwechslungsreiches Spielgeschehen legen.
Schwierigkeitsgrad: Durchaus den drei Schwierigkeitsstufen angepaßt. In den beiden höheren Stufen ist es aber unbedingt notwendig, die Strecken einigermaßen zu kennen und mit den Waffensystemen blind vertraut zu sein.
Genrekollegen: Extreme G 10/10 (N64, FG 11/97), wipEout 2097 10/10 (PSX, FG 10/96)

Red Asphalt ist ein rasantes Rennspiel, das mit einer Menge Actionelementen gespickt wurde. Grafisch leider nicht auf dem neuesten Stand mit hakeliger Steuerung und unübersichtlicher Streckenführung bereitet es nach geduldigem Spielen dennoch einigen Spaß, auch wenn es insgesamt zu kurz ausgefallen ist.

In;former

Wichtig ist, daß Ihr nicht all Euer erwirtschaftetes Geld spart, um schnellstmöglich ein neues Auto zu kaufen. Steckt einen gewissen Anteil in Euer aktuelles Gefährt, um in den darauffolgenden Rennen bessere Chancen auf einen höheren Rang zu haben, der dann auch preislich gesehen deutlich mehr bietet. Wenn Ihr es einmal nicht schaffen solltet, binnen der sechs Rennen alle Chaospunkte zu ergattern, sollte schnell alles Geld investiert werden, denn im Gegensatz zum Geld verschwinden z.B. Ausbaustufen des Autos bei einem Neuanfang nicht.



6 von 10

Grafik 6
Sound 8
Gameplay 6

Spieler: 1-2 (Link)
Level: 25
Besonderheiten: Memory Card, Link-Option, Analog-Controller, Dolby Surround
Hersteller: Acclaim
Entwickler: Interplay
Testmuster: Acclaim

Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM



Andreas Binzenhöfer · Holger Gößmann

NHL 98

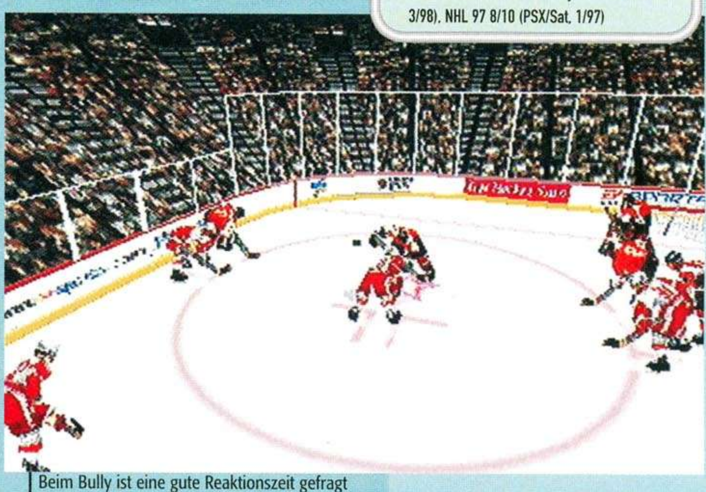
Spielerprofil: Vor allem geeignet für Sportfans, die gerne mit Freunden einen unterhaltsamen Videospielabend verbringen. Aber auch allen anderen wärmstens ans Herz zu legen.

Schwierigkeitsgrad: (Einstellbar) Während auf Easy Glücksschüsse des öfteren ins Tor gelangen, muß man den Torhüter auf höheren Schwierigkeitsstufen schon intelligenter austricksen, um zum Erfolg zu gelangen.

Genrekollegen: NHL Breakaway '98 9/10 PSX, 11/97), NHL Breakaway 64 9/10 (N64, 3/98), NHL 97 8/10 (PSX/Sat, 1/97)



Insgesamt stehen sieben mehr oder weniger spielbare Perspektiven zur Auswahl


Beim Bully ist eine gute Reaktionszeit gefragt

Wirklich gute Spiele sind auf dem Saturn nicht gerade Massenware. Viele Firmen verzichten auf eine Saturn-Version ihrer Produkte aus Angst, rote Zahlen zu schreiben. Um so wichtiger ist es also für den Videospielmarkt, daß (mittlerweile wieder) renommierte Hersteller wie Electronic Arts ihre potentiellen Hits vernünftig für Segas Flaggschiff konvertieren. Der erste unkritische Blick läßt vermuten, daß dies bei NHL 98, dessen PlayStation-Version seit FG 11/97 unumstritten die Nummer eins in Sachen Eishockey ist, auch gelungen ist. Sieht man einmal von geringfügig längeren Ladezeiten ab, ist alles beim alten geblieben. Sämtliche Menüs sind bis auf wenige Details identisch. So ist es wie gewohnt möglich, ein Freundschaftsspiel, Playoffs oder gar eine ganze Saison zu bestreiten, bei der wie üblich die Anzahl der Partien gegen die anderen Mannschaften auf eins bis drei festgelegt werden kann. Im Spiel selbst wählt man die geeignetste von insgesamt sieben Perspektiven und versucht, dem Mitspieler den Puck innerhalb der drei Drittel (je fünf, zehn oder zwanzig Minuten) sooft wie möglich ins Tor zu jagen. Die Spieler können dabei beschleunigen, passen, schießen



Der Spielerwechsel erfolgt automatisch



Nach einem Tor wird erst mal richtig gejubelt

und drängeln, wobei zu heftiges Schubsen gelegentlich zur Schlägerei auf dem Eis mit nachfolgender Strafzeit und Bully ausarten kann. Mittels der Editor-Funktion kann man seine Spieler immer auf dem aktuellen Stand der Dinge halten bzw. fiktive Spieler in den Kader einfügen. Nach jedem Spiel darf selbstverständlich abgespeichert werden.

Beinahe Perfekt

NHL 98 ist in erster Linie die erwartete Eins-zu-eins Umsetzung der PSX-Version. Das heißt: sämtliche Optionen, Menüs, Einstellungen und Spielmöglichkeiten der PlayStation-Variante stehen auch den Saturn-Benutzern zur Verfügung. Leider konnte Electronic Arts in Sachen Grafik keinesfalls das Niveau halten. Die Spieler sehen teilweise recht eckig aus und bewegen sich vergleichsweise unästhetisch. Die Optik eines Spieles beeinträchtigt in unseren Augen aber keinesfalls zwingend dessen Spielbarkeit (siehe etwa Grand Theft Auto), in diesem Fall muß man aber bedauernswerterweise feststellen, daß der Spielfluß an der leicht ruckeligen Grafik leidet. Alles in allem bleibt NHL 98 dennoch genial spielbar und gehört in jede bessere Saturn-Spiele-Sammlung.


Aus dieser Perspektive erinnert das Publikum an ein Kilo Gehacktes vom Metzger um die Ecke

NHL 98 ist eine hervorragend gelungene PlayStation-Umsetzung, die zwar leider etwas an technischen Mängeln krankt, diese tun der Spielbarkeit aber nur in erträglichem Maße Abbruch. Der grandiose Gesamteindruck macht es eindeutig zum besten Eishockey-Spiel für Segas Saturn.



Grafik 7
Sound 10
Gameplay 9

Spieler: 1-4
Level: Entfällt
Besonderheiten: Backup-Booster

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Electronic Arts
Testmuster: Electronic Arts

Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM

In;former

Wie schon bei der PlayStation-Variante gibt es auf Easy einen Trick, der selbst Einsteigern den schnellen Torerfolg garantiert. Nehmt den Puck an der Mittellinie, lauft auf Höhe des Bully-Kreises links oder rechts genau auf dessen Mitte zu und zieht beim Erreichen des Mittelpunktes in die vom gegnerischen Goalie kurze Ecke. Tor!



Asuncia
PlayStation/ Xing

In diesem strategielastigen Rollenspiel zieht Ihr mit Eurer Party aus, um ein weiteres unbekanntes Königreich zu retten. Auf einer dem Spiel Ogre Battle recht ähnlichen Oberlandkarte wählt Ihr das erste Angriffsziel aus. Die Grafik ist sehr minimalistisch, man hat praktisch nur eine Auswahl an Zugmöglichkeiten, die man nach und nach „abarbeiten" kann. Aktionen wie das Ausruhen im Gasthaus einer Siedlung oder Gespräche werden durch spartanisch produzierte Einzelbilder in Szene gesetzt. Asuncia reduziert das Spielgeschehen auf das Wesentliche, Hardcore-Strategen werden es begrüßen, denn die Renderfilmchen oder Grafikorgien kosten aufgrund des Nachladens nur wertvolle Spielzeit.

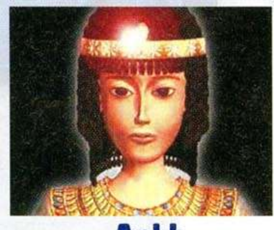
Prädikat: Bedingt spielbar







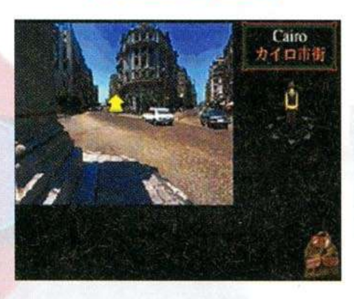




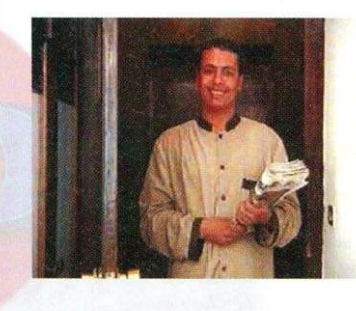
Ankh
PlayStation/ Ray Corporation

Das Ensemble der realexistierenden Schauspielgarde, das für die digitalisierten Sequenzen vor der Kamera standen, bekommt sicher keinen Oscar für seinen Auftritt. Ankh ist ein Point & Click-Adventure auf zwei CDs, das sich von Einzelbild zu Einzelbild bewegt. Die Handlung ist im alten Ägypten angesiedelt und deshalb auch sehr mystisch. Die Darstellungen variieren zwischen echten Photographien und Renderbildchen. Da das Spiel komplett in Japanisch gehalten ist, ist es für Nicht-Japaner schier unmöglich, mit dem Spiel etwas anzufangen.

Prädikat: Unspielbar











Tales of Destiny
PlayStation/ Namco

Namco präsentiert ein weiteres Rollenspiel in Bitmap-Grafik. Anfangs befindet Ihr Euch in dem Bauch eines Luftschiffs - gefangen in der Arrestzelle. Als das Schiff angegriffen wird, schafft Ihr es zu entkommen, jedoch nicht ohne das mächtige Schwert, das das Ziel der Angreifer war. Besonders auffällig ist das Kampfsystem, denn man kann in bester Beat'em Up-Manier Gegner abschlachten und sich nach und nach neue Special Moves aneignen. Insgesamt ist das Spiel gutes Mittelmaß; man sollte sich von der Herstellerfirma Namco nicht blenden lassen, den Titel hätte man größtenteils auch ohne Probleme auf dem SNES darstellen können, die wenigen Polygonobjekte im Hintergrund reißen die Wurst nicht vom Tisch.

Prädikat: Bedingt spielbar





Mystery Hospital
PlayStation/ Bandai

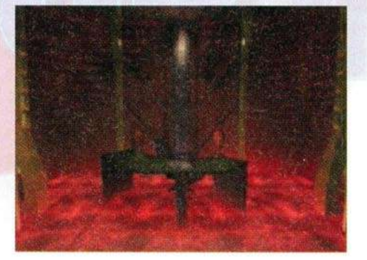
Der Name Bandai ist untrennbar mit den kleinen elektronischen Piepsnervern Tamagotchi verbunden. Nun versuchen sie sich auf der PlayStation im Adventuresektor. In einem Krankenhaus fand in einem geheimen Labor eine Explosion statt. Die sofort schließenden Sicherheitstüren sperren vier Leute in ein Krankenhaus ein. Mysteriöserweise befinden sich keinerlei Kranke im Hospital, es scheint irgendetwas Unheimliches vorzugehen. Dieses Abenteuerspiel als Resident Evil-artig zu beschreiben, wäre etwas vermessen, denn man stößt lange Zeit auf keine Gegner oder Monster. Sinnigerweise heißt die erste CD „What's going on", während Silberling Nr. 2 mit „Fear Behind" betitelt ist.

Prädikat: Unspielbar



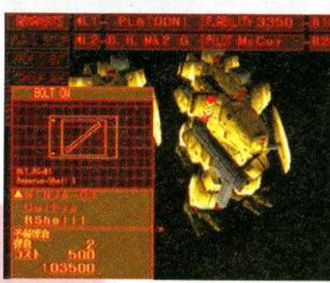






Front Mission Alternative
PlayStation/ Square Soft







Front Mission goes Echtzeit! Nachdem die Fans schon zwei brillante Teile genießen konnten, die allerdings zugweise zu spielen sind, kommt nun endlich ein Echtzeitstrategiespiel mit den beliebten Front Mission-Mechs. Euch stehen maximal drei Platoons mit ebensovielen Mechs zur Verfügung. Mit diesen Streitmächten zieht Ihr gen Afrika und tretet gegen alle Arten von Kriegsgerät wie Infantrie, Panzer, Helis oder andere Mechs an. Bevor Ihr Eure Mechs in den Kampf schickt, plant Ihr Eure Strategie auf einer Karte. Dann könnte Ihr beobachten, wie Eure Mechs hoffentlich effektiv in den Kampf ziehen. Dank einer Menüoption kann man die japanischen Schriftzeichen in englische Texte verwandeln.



Prädikat: Spielbar

Chocobo's Mysterious Dungeon
PlayStation/ Square Soft







Hinter dem Titel des neusten Square Soft-RPGs verbirgt sich, wie schon in der letzten Ausgabe erwähnt, ein Rollenspiel mit Hühnern und Action Adventure-Einflüssen. Protagonist ist das bekannte Reittier aus der Final Fantasy-Serie. Wie der Titel bereits erahnen läßt, durchforstet Ihr mit Eurem Wienerwald-Azubi diverse Dungeons. Mit Euren scharfen Karllen erwehrt Ihr Euch eines Who-Is-Who's der Monsterwelt, sammelt magische Tränke und Karten und steigert Eure Levelpunkte. Die japanische Story läßt sich kaum nachvollziehen. Die Oberwelt ist grafisch ansprechend gestaltet, ganz im Gegensatz zu den schlichten Dungeons, die nicht einmal ansatzweise FFVII-Niveau erreichen. Zudem hat der Benutzer mit einer hakeligen Steuerung zu kämpfen, -doch wer hat das nicht, wenn er ein Huhn steuert?

Prädikat: Spielbar



Gothaworld
PlayStation/ Micronet

Der erste Teil namens Gotha war eines der ersten Spiele für den Saturn. Gothaworld auf zwei CDs und für die PlayStation ist ein Strategiespiel im rundenweisen Zugmodus. Als Militärmacht hat man eine gewisse Anzahl an Kampfschiffen, die versuchen müssen, den Luftraum Eures Territoriums zu verteidigen und gleichzeitig den des Gegners zu erobern. Die jeweiligen Vehikel haben eine vorgegebene Reichweite und Feuerkraft, die man gegen die feindlichen Armeen auf einer Spieloberfläche einsetzen muß. Mit wachsendem Erfolg könnt Ihr aufrüsten und neue Schiffe bauen. Strategiefans werden es trotz volljapanischen Menüs nach einiger Ausprobierzeit gut spielen können, qulitativ gibt es jedoch bessere Strategiespiele aus Japan.

Prädikat: Bedingt spielbar



Burger Burger
PlayStation/ GAPS

Als Geschäftsmann in einer Großstadt seid Ihr voll und ganz auf Fast Food eingestellt. Ähnlich wie in Theme Park eröffnet Ihr an stark frequentierten Ecken Filialen Euer innovativen Hamburger-Kette. Dort bestimmt Ihr den Belag der wabbeligen Brötchen, die Sauce, die Dicke und Art des Fleisches, aber auch die Aktionen im Restaurant wie den Inhalt der Junior-Tüte oder die saisonalen Angebote. Ein kalorienreiches Vergnügen, das glücklicherweise nicht allzu „verjapanisiert" wurde. Freunde von Wirtschaftssimulationen finden sozusagen ein gefundenes Fressen, denn komischerweise stellt sich beim Spielen ein unwiderstehlicher Hunger nach wabbeligen Brötchen mit Rindfleischbulette ein.

Prädikat: Nahrhaft und Spielbar











Cotton 2
Saturn/ Success

Der Nachfolger des PC Engine-Ballerspiels ist ein äußerst buntes und hektisches Knuddel-Ballerspiel. Der Sidescroller präsentiert zwei Comic-Hexen in den Hauptrollen, die auf ihren Besen allerlei fliegendes Gesocks vom Himmel knallen. Ein Extrawaffensystem mit Smart-Bombs wurde ebenso integriert wie der obligatorische Endgegner nach jedem der sechs Level. Im siebten Abschnitt trefft Ihr auf den ultimativen Bösewicht, jedoch bleibt nach dem Durchspielen ein etwas schaler Nachgeschmack, denn versierte Baller-Freaks brauchen noch nicht einmal sechzig Minuten, um bis zum Anime-Abspann vorzudringen. Der Zwei-Spieler-Modus bietet zusätzlichen Reiz, das Game als Party-Gag zu präsentieren.

Prädikat: Spielbar









Shining Force 3
Saturn/ Sega

Sorry, Sony-Freunde, doch das Nippon-Highlight dieser Ausgabe ist ein exklusives Saturn-Produkt. Die ersten beiden Teile der Saga kamen auf dem Mega Drive raus (zudem eine MegaCD-Compilation der Game Gear-Abenteuer). Es handelt sich um ein rundenbasierendes Strategiespiel, in dem Ihr mit Eurer Shining Force-Party durch Städte und über freies Land marschiert. Die Steuerung ist einfach, aber gehaltvoll; die Grafik ist nett anzusehen, obwohl Texturen nicht zu den Hauptgebieten der Programmierer zählen. Doch die Spielmechanik und die Atmosphäre gehören zum Besten, was man in diesem Genre in die Hände bekommt. Aufgrund des ausgewogenen Designs wird man sofort in den Bann des Spiels gezogen und hat Unmassen von Leveln, um seine Charaktere aufzubauen, neue Waffen zu erschaffen, Helden anzuwerben usw.. Nicht-Japaner werden mit etwas Geduld die Sprachbarriere locker überwinden und einen königlichen Spaß haben.

Prädikat: Spielbar





SUNFLEX

Direktimporte aus Asien, Usa und Europa bei uns erhältlich !

Sunflex im Internet:
Http://members.aol.com/GetMoreSun
E-Mail: GetMoreSun@aol.com

Extension Kabel GRATIS

Alle Neukunden erhalten bei Ihrer ersten Bestellung ein Extension Kabel für Ihr System Gratis

02352-953350

24h Bestellfax: 02352 - 953349

PlayStation

Titel		Preis
Actua Soccer 2	Dt	88
Alundra	Us	109
Biohazard 2	Jp	Call
Bloody Roar	Dt	88
Breath of Fire 3	Us	109
Bushido Blade	Dt	88
Deathtrap Dungeon	Dt	95
Einhänder	Jp	119
Fifa 98	Dt	88
Final Fantasy Tactics	Us	109
Gran Turismo	Jp	125
Masters of Teräs Käsi	Us	99
Nagano Olympics	Dt	95
Need for Speed 3	Us	109
One	Dt	95
Resident Evil 2	Us	129
Shadow Master	Dt	88
Skull Monkeys	Dt	88
Wcw vs Nitro	Us	109

PlayStation

Titel		Preis
Bushido Blade	Us	66
Crash Bandicoot 2	Us	66
Croc	Us	66
Gundam Battle	Jp	66
K1-Arena Fighter	Us	66
Marvel Super Heroes	Us	66
Mechwarrior 2	Us	66
NBA Shoot Out 97	Us	66
Need for Speed 2	Us	66
NHL Breakaway	Us	66
MDK	Us	66

PlayStation

Titel		Preis
Ogre Battle	Us	66
Ray Storm	Us	66
Real Bout Fatal Fury	Jp	66
Spider	Us	66
Tekken 2	Us	66
Tekken	Us	66
Tenka	Us	66
Test Drive Off Road	Us	66
Tigershark	Us	66
Nba Hangtime	Us	66
Warcraft 2	Us	66

NINTENDO 64

Titel		Preis
Blast Corps	Dt	119
Bomberman	Dt	88
Chameleon Twist	Dt	129
Cruisin Usa	Dt	88
Dark Rift	Dt	129
Diddy Kong Racing	Dt	95
Extreme G	Dt	129
F1 Pole Position	Dt	129
Fifa 98	Dt	129
Golden Eye	Eu	Call
Int.Super Star Soccer	Dt	129
Lamborghini	Dt	129
Mace-The Dark Age	Eu	Call
Mario Kart	Dt	88
Mischief Makers	Dt	88
Nagano Winter Olympics.*	Dt	135
Tetrisphere*	Dt	88
Top Gear Rally	Dt	129
Yoshi`s Story.*	Dt	88

Boot Chip !

Nur 15,00 DM
Ab 5 Stück 12,50 DM
Ab 10 Stück 10,00 DM

Weitere Staffelpreise auf Anfrage

- Playstaion RGB Kabel nur 18,00 DM -

- Playstaion Umbau nur 49,90 DM -

PlayStation

Artikel	Preis
Playstation System	299
Multinorm Playstation incl. Rgb Kabel.	349
5 in 1 Playstick für Standard Joypad	15
Movie Card für Video Cds	222
Action Replay Pro	69
Dual Shock Rumble Analog Controller	99
Infrarot Joypads (2 Stück)	69
SUN! Joypad (Turbo & Slowmotion)	25
SUN! Joypad Extension Kabel	15
SUN! Joypad	22
SUN! Laser Pointer Machine Lightgun.	89
SUN! Lightgun	44
SUN! Link Kabel	18
SUN! Memory Card 1080 Block	99
SUN! Memory Card 120 Block	39
SUN! Memory Card 15 Block	22
SUN! Memory Card 360 Block	55
SUN! Memory Card 600 Block	69
SUN! Rgb Kabel	18

Solltet Ihr mehr als 3 Spiel monatlich bei uns bestellen, erhaltet Ihr eine Memory Card Gratis !

Versandkostenfrei schon ab 2 Spielen !

Cheat Service - Auf Wunsch senden wir Euch mit der Bestellung aktuelle Cheats zu euerem Spiel!

Voicemail System - Aktuelle Preislisten, Cheats, Releasedaten und mehr einfach per Faxabruf !

Bis 16.00 Uhr bestellte Lagerware verlässt noch am selben Tag unser Haus

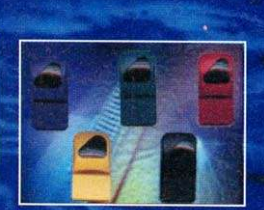
Vorbestellung jederzeit möglich

NINTENDO 64

Artikel	Preis
2 in 1 Rumble Pak mit 1 Meg MC	39
2 in1 Joypad mit Rumble Pak (März)	Call
2 in1 Rumble Pak mit 256 Kb MC	29
Stepdown Converter	33
Mad Catz Steering Wheel	139
Nintendo 64 Power Bag	29
Action Replay Pro (März)	Call
Infrarot Joypad (März)	Call
Joypad (Turbo und Slowmotion)	39
Joypad Extension Kabel	15
Memory Card 8 Meg (32 fach)	69
Multioption Joypad (5 Farben)	49
Netzteil 80-250 Volt	99
SUN! Memory Card 1 Meg	29
SUN! Memory Card 256 Kb	19
SUN! Multinorm Adapter Pro V1.2	39
SUN! Rgb Kabel	22
SUN! Rumbo Rumble Pak	19

Weitere Artikel auf Anfrage

Großhandel
02352 953349







Export Division
49 2352 953349

* bei Drucklegung noch nicht erschienen - Alle Preise in DM inclusive der gesetzlichen MwSt. - Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten - Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale - Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht - Sendungen ins Ausland nur gegen Vorkasse - Import Produkte sind kursabhängig - Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen - Versandkosten 9,90 DM - Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir gerne auf Wunsch zusenden.

FAQ
-> frequently asked questions

Liebe Leser! Aufgrund zahlreicher Zuschriften zu denselben Themen holen wir diesmal wieder zu einem kleinen Rundumschlag aus, der hoffentlich einem Großteil von Euch weiterhilft.

1) Was haltet Ihr von den sogenannten Mega-Memory Cards für die PlayStation?

Die umfangreichen Speicherkarten für die PlayStation haben redaktionsintern keinen besonders guten Ruf. Als kurz vor dem Bildermachen für Grand Theft Auto alle Spielstände verschwunden waren, gewann eines dieser Exemplare einen Freiflug in die Höchberger Botanik. Ironischerweise funktionierte ein zweites Testmuster vom selben Hersteller aber einwandfrei, alle Speicherbänke waren anwählbar, und das Umschalten bereitete keinerlei Probleme. Zwischenzeitlich sind wir alle an dem Punkt angelangt, wo wir bei wichtigen Spielständen auf Standard-Karten (15 Blocks) zurückgreifen, die zudem rein optisch und bezüglich der Passgenauigkeit deutlich im Vorteil sind. Um es kurz zu machen: In diesem Fall gilt endlich einmal das entschärfte Prinzip der Nintendo-Hotline: „Kauft Euch Originalprodukte, sonst geht alles kaputt!"

2) Was mache ich bei den Tomb Raider 2-Cheats falsch?

Eigentlich gar nichts. Leider war der in der letzten Fun Generation abgedruckte Cheat für viele etwas unverständlich, deshalb haben wir auf den First Aid-Seiten dieser Ausgabe einige „Ergänzungen" abgedruckt. Nicht verzweifeln, die Sache funktioniert wirklich, es ist alles nur eine Frage des Timing!.

3) Soll ich mir die deutsche Version von Resident Evil 2 vorbestellen, und wie wird sie sich von der Importversion unterscheiden?

Wer das Spiel unbedingt am Erstverkaufstag haben möchte, sollte sich mit dem Gedanken einer Vorbestellung auseinandersetzen, da wir es in der Vergangenheit schon ein paar Mal erlebt haben, daß bis zur zweiten Auslieferung einige Zeit ins Land gehen kann. Jetzt schon über Unterschiede zu spekulieren, wäre wohl etwas verfrüht, mal sehen, welche Überraschungen Capcom aus dem Hut zaubert. Laut Aussage von Virgin wird es aber diesmal definitiv nicht so ein Theater wie mit dem Director's Cut geben.

4) Wann kommt denn jetzt Tekken 3???

Uaaaahhhhh! Tekken 3, der Alptraum eines jeden Releaselisten-Verfassers quält Euch Leser offenbar genau so sehr wie uns. Am 22.01.98 sah es folgendermaßen aus: In den USA erscheint Tekken 3 laut Namco am 20. April, zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorgestellt wird es Ende Januar auf einer Messe in Hong Kong. Wie immer sind solche Aussagen mit großer Vorsicht zu genießen, denn gerade Namco hat bezüglich des Einhaltens von Release-Terminen keinen sehr guten Ruf. Übrigens: Das in dieser Ausgabe ausführlich vorgestellte Klonoa- Door to Phantomile kommt in den Staaten am 10. März in den Handel und wird dann auch eine verständlichere, weil englische Hintergrundstory haben.

FEEDBACK



SIE SCHREIBEN - WIR LESEN

FUN GENERATION-FEEDBACK-MAX-PLANCKSTR. 13-97204 HÖCHBERG--ELEKTROPOST:CYPRESS@MAINFRANKEN.DE

Hallo Fun Generation-Team, (...)
Bei Eurem zweiten Teil der Komplettlösung von Tomb Raider 2 ist mir etwas aufgefallen, was auf jeden Fall an alle Lara-Fans weitergegeben werden sollte. Ihr habt nicht erwähnt, daß man sich im „Kloster von Barkhang" am besten NICHT mit den Mönchen anlegen sollte. Begegnet man einem Mönch, sollte man die Waffe wegstecken, egal um welche es sich handelt. Die Mönche werden sich dann friedlich verhalten und Lara nur ganz lieb anschauen und einfach vorbeiziehen. Ist man zu nahe an den gläubigen Kerlen, so stoßen sie schon einmal mit ihrer Lanze zu, Lara verliert dabei aber keine Energie. Hat man jedoch nur ein einziges Mal einen Mönch erledigt, greifen sie Lara überall in diesem Level an. Also: Waffen weg, sobald ein Mönch in Sichtweite kommt!! Befolgt man diesen Tip, hat man mit Bartolis Leuten nichts mehr zu tun, denn darum kümmern sich dann die Mönche. Das einzige, was der Zocker noch zu tun hat, ist die Einhaltung eines Gefechtsabstandes und nach einem Kampf zwischen Mönch und Bartoli-Scherge das Einsammeln der Extras.

Ich hoffe, mit diesem Tip einigen Zockern diesen Level erleichtert zu haben.

Bis dahin, ***Carmen Pawlowsky, Düren***



Zuerst einmal vielen Dank für Deinen hilfreichen Tip. Lustigerweise haben unsere „Gewaltfetischisten" Uwe und Stefan diesen doch sehr hilfreichen Hinweis völlig übersehen. Bezeichnenderweise wurde die ganze Geschichte von einer Zockerin herausgefunden, und Frauen haben ja sowieso den Ruf, pazifistischer als ihre männlichen Gegenstücke ans Werk zu gehen. Wer weiß, vielleicht funktioniert diese Passivtaktik auch bei anderen Spielen. Man stelle sich das einmal vor: Bei Gran Turismo fährt man am schnellsten, wenn man kein Gas gibt, bei Resident Evil 2 muß man mit den Zombies reden, anstatt sie in ihre Bestandteile zu zerlegen und bei WCW vs. NWO gewinnt man nur durch passives Herumstehen. Spaß beiseite, denn neu ist der Gedanke nicht: Auch bei Grand Theft Auto ist man erfolgreicher, wenn man nicht unnötig die Aufmerksamkeit auf sich zieht. Ähnliches gilt für Actua Soccer 2, bei dem in der einfachsten Schwierigkeitsstufe die Abwehr ihre Arbeit ganz alleine verrichtet, sofern man keine Tasten drückt. Bestes Beispiel ist wohl Golden Eye auf dem N64, wo man ständig so unauffällig wie möglich agieren sollte, um die zahlreichen Gegner nicht unnötig auf den Plan zu rufen.



Salve Fun Generation-Crew, die ausführlichen Lobeshymnen auf Euer zugegebenermaßen spitzenmäßiges Magazin - ich hoffe, Ihr könnt es verschmerzen - spare ich mir jetzt und komme gleich zur Sache. Solchen Institutionen wie der BPjS muß schnellstens ein gewaltiger Riegel vorgeschoben werden, damit diese Willkür, mit der genialste Spiele innerhalb kürzester Zeit auf dem Index landen, ein für alle Mal ein Ende hat. Meines Erachtens ist es völlig ausreichend, eine Altersfreigabe auf den betreffenden Spielen abzudrucken, da Kinder, denen genau diese Spiele vorenthalten

werden sollen, ihren Softwarenachschub sowieso meistens von ihren Eltern erhalten. Den Teenagern, die sich ihre Spiele bereits selbst zulegen, sollte man zutrauen, daß sie eine klare Linie zwischen Realität und Fiktion ziehen können. Außerdem empfinde ich es als eine Frechheit den erwachsenen Zockern gegenüber, diese Spiele nahezu unzugänglich zu machen. (...) Wenn Ihr Euch entschließen könntet, ein Protestschreiben an diese überholte Prüfstelle zu richten, kann ich Euch meine vollste Unterstützung bieten. ***Markus Hofbauer, Windach***

0101 Hinsichtlich der BPjS haben wir diesen Monat erneut zahlreiche Zuschriften erhalten. Die Reaktionen gingen alle in die gleiche Richtung, sprich, daß es sich dabei um eine unsinnige Institution mit unsinnigen Machtbefugnissen handle. Wir werden uns deshalb in einer ruhigen Minute einmal hinsetzen und ein solches Schreiben aufsetzen, auch wenn das Ergebnis nur der besagte Tropfen auf den heißen Stein sein könnte. Doch wenn man schon im Vorfeld abwinken würde, sähe die Situation in zehn Jahren keinen Deut besser aus. Interessant zu beobachten ist die Entwicklung bezüglich der Europäischen Union, die bekanntlich den Verkauf aller EU-Produkte in allen EU-Mitgliedsstaaten ermöglichen soll. Zwar gibt es noch hinsichtlich des in Deutschland angewandten Gesetzes zur Indizierung jugendgefährdender Titel keine Harmonisierungsbestrebungen (damit ist das Angleichen auf ein einheitliches Niveau gemeint), aber was nicht ist, kann ja noch werden.

(...) ein paar Fragen hätte ich auch noch:

1) Habt Ihr schon mal die N64-Werbung im Fernsehen gesehen? Dort sind Ausschnitte von Turok, Extreme G, Pilotwings usw. zu sehen. Bei dem Turok-Ausschnitt ist mir etwas aufgefallen. Man sieht, wie Turok im „Freien" mit einem T-Rex kämpft. Gibt es dafür einen Code?

2) Da ich ein großer Fan der Serie „Babylon 5" bin, frage ich mich, ob es bald ein Spiel zur Serie geben wird?

3) Wann gibt es Alien Trilogy für das N 64?

Man sieht sich, ***Christian Kurath, Bienstädt***

0101 1) Die von Dir angesprochene Werbung ist mir auch schon mehrmals aufgefallen. Nicht zum ersten Mal sieht man in einer Fernsehwerbung für Videospiele seltsame Ausschnitte aus dem beworbenen Spiel. Ein ähnliches Phänomen gab es schon einmal bei Street Fighter 2, wo Ken urplötzlich schwarze Hosen anhatte. Eine genaue Erklärung dafür gibt es bis heute nicht, wobei dieser kleine „Glitch" eher harmlos war. Zweites Beispiel ist Croc auf der PlayStation, hier kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, daß das Spiel „leicht" beschleunigt wurde und dadurch gleich wesentlich beeindruckender aussieht. Während Euch die fehlende Hose von Ken nicht weiter stören dürfte, sind Beispiele wie das gerade erwähnte Croc eindeutig negativ anzukreiden. Die hohe Spielgeschwindigkeit werdet Ihr zu Hause vergeblich suchen und dementsprechend enttäuscht sein. Im Falle von Turok sieht es so aus: die von Dir angesprochene Szene wurde nachträglich aus dem Spiel entfernt, allerdings war die Werbung zum damaligen Zeitpunkt schon fertiggestellt. Vermutlich

wollte man sich noch ein paar Trümpfe für den zweiten Teil in der Hinterhand behalten, schau Dir dazu mal unser Work-In-Progress in dieser Ausgabe an.
2) Leider gibt es zum jetzigen Zeitpunkt noch keine Ankündigung für ein „Babylon 5"-Spiel, aber auch hier gilt die altbekannte Aussage von 007: „Sag niemals nie".
3) Nicht enttäuscht sein, aber auch Alien Trilogy wurde offiziell noch nicht angekündigt, wahrscheinlich wird sich das auch in der Zukunft nicht ändern. Falls Du aber nach guten 3D-Shootern suchst, solltest Du Dir den Kauf von Golden Eye überlegen; die bei uns inserierenden Händler können Dir mit Sicherheit die englische Pal-Version besorgen. Das schon lange angekündigte Mission Impossible nähert sich auch langsam seiner Fertigstellung, und da das gute Teil ursprünglich von den Rare-Jungs konzipiert wurde, dürfte es sich qualitativ in den oberen Regionen einordnen lassen.

Sehr geehrte Fun Generation, in meinem ersten Leserbrief überhaupt möchte ich mich gerne einmal zum Thema Nintendo äußern - für viele ein Begriff für revolutionäre Software, innovative Spiele und grandiose Programmierer. Ich persönlich finde trotzdem extrem übertrieben, daß man immer noch Produkte wie Mario und Zelda in den Himmel lobt. Mario war vielleicht auf dem Super Nintendo noch revolutionär, gleiches gilt für Yoshi's Island und Zelda. Doch ich frage mich, warum die ganze Zeit Klassiker aufgewärmt werden, anstatt mit neuen innovativen Ideen auf den Markt zu kommen. Selbst das überall hochgelobte Mario 64 kommt meiner Meinung nach nicht an seine Vorgänger heran. Gute Grafik ist eben nicht alles. Lylat Wars war auch nur ein schlechterer Nachfolger in 3D, und genau das ist der springende Punkt. Inzwischen vermißt man einfach solche Innovationen wie Grand Theft Auto oder Rollenspiele mit dem Umfang eines Final Fantasy 7. Viele werden jetzt behaupten, das 64DD würde Abhilfe schaffen, doch hier sollte man erst einmal abwarten, bevor man es in den Himmel lobt. Einige Fragen hab' ich selbstverständlich auch noch:

1) Gibt es etwas Neues über Legacy of Kain 2?
2) Warum stand Nightmare Creatures drei Monate später in den Läden als angekündigt?
3) Wann erscheinen Parasite Eve und Metal Gear Solid in Deutschland?
4) Ist eine Umsetzung von Monkey Island 3 für PlayStation oder eine andere Konsole geplant?

Xavier Sinnes, Luxemburg

0101 Hinsichtlich Nintendo gehen die Meinungen momentan weit auseinander. Deine Kritik in Bezug auf Mario 64 und Lylat Wars muß aber klar zurückgewiesen werden. Mario ist und bleibt revolutionär, ist es doch bis heute immer noch das einzige echte 3D-Jump'n Run, das keine großartigen Schwächen hat und zudem über das beste Spieldesign verfügt. Auch die Aussage, Lylat Wars wäre ein schlechter Nachfolger in 3D, ergibt wenig Sinn, da auch Star Fox auf dem Super Nintendo die dritte Dimension ausgiebig nutzte. Aus diesem Grund konnte der Sprung auf das N64 lediglich grafische Verbesserungen nach sich ziehen, und dies ist bekanntlich recht gut gelungen. Bezüglich der echten Innovationen kann ich Dir allerdings recht geben, die PlayStation hat in diesem Sektor momentan eindeutig die Nase vorn. Das eigentliche Problem des N64 ist aber der mangelnde Japan-Support. Konnte früher noch ein Großteil der 16-Bit-Titel in den USA oder in Europa veröffentlicht werden, so haben sich diese Märkte jetzt völlig voneinander getrennt, lediglich Nintendo bringt einen Großteil seiner Spiele in einer weltweit kompatiblen Form. Yoshi's Story oder Mario 64 wird überall gespielt, bei Titeln von Third Party-Herstellern sieht es hingegen ganz anders aus. Extreme-G und San Fransisco Rush haben sich in Japan zum Flop entwickelt, da das Rennspielgenre dort nicht populär genug ist. Wir haben uns vor kurzer Zeit einmal die Mühe gemacht und alle Japan-Neuveröffentlichungen in die Redaktion geholt. Das Ergebnis war erschreckend: zu den in Japan beliebten Glücksspielsimulationen gesellte sich eine große Anzahl an qualitativ unbrauchbarer Software, was Du auch in der Fun Generation 2/98 nachlesen konntest. Erst mit dem Release der nächsten Nintendo-Toptitel wie Zelda und F-Zero X wird es wieder Abhilfe geben, bis dahin muß man sich wohl oder übel mit dem aktuellen Softwareangebot abfinden und sollte seine Finger von sündhaft teuren, unbekannten Importtiteln lassen.

1) Viel hat sich hinsichtlich Legacy of Kain 2 noch nicht getan, Du kannst aber sicher sein, daß, sobald eine spielbare Version bei uns eintrifft, ein ausführlicher Bericht folgen wird.
2) Die verschobenen Releasedaten sind ein altbekanntes Problem: Kaum haben wir eine Releaseliste fertig und zum Druck gegeben, flattert schon ein Update mit zahlreichen Änderungen auf unseren Schreibtisch. Die oft monatelangen Verspätungen lassen sich meistens auf die Eindeutschung oder die Änderung der Coverartworks zurückführen, zudem machen sich manche Firmen löblicherweise die Mühe, ihre Pal-Konvertierungen hinsichtlich der Geschwindigkeit anzupassen.
3) Parasite Eve verfügt noch über keinen Releasetermin, wohl nicht zuletzt aus den oben erwähnten Gründen, Metal Gear Solid steht hoffentlich zum Sommeranfang in den heimischen Händlerregalen.
4) Leider ist bisher noch keine Umsetzung des vorzüglichen Adventures aus dem Hause LucasArts geplant, offensichtlich ist man dort nicht von der Akzeptanz einer Konsolenversion überzeugt.

Hallo FG-Team, beim Thema Schwierigkeitsgrad schwillt mir regelmäßig der Kamm. Die Programmierer denken wohl nur an ihre eigenen Fähigkeiten. Als Fan von Tomb Raider muß man das Sequel wohl hassen, denn Anfänger werden wohl schon im ersten Level wahnsinnig (zur Freude aller Joypadfabrikanten). Aber mit dem hohen Schwierigkeitsgrad ist bei Eidos das Maß noch nicht voll genug. Die Tatsache daß man es noch nicht mal für notwendig hält, den gröbsten Patzer des ersten Teils, die Steuerung, auszumerzen, schlägt für mich dem Faß erst den Boden aus. Wer kennt nicht das Phänomen, wenn er das Steuerkreuz nach links bewegt und dazu die Sprungtaste drückt, und der fällige Seitwärtssalto nach links wird auf wundersame Weise zum Rückwärtssalto in das sichere Game Over! Von der hakeligen Grundsteuerung ganz zu schweigen (schickt die Programmierer mal auf einen Lehrgang zu den Mario 64-Machern). Aber Eidos hat seine Ehre mit dem neuen Speichersystem gerettet. Balsam auf die Wunden des gefrusteten Spielers. Daran müssen sich die anderen Programmierer jetzt messen lassen. Bei Golden Eye empfinde ich die drei Schwierigkeitsgrade als absolut ausreichend, auch wenn ich den letzten Bonuslevel wohl nie sehen werde. Ach so, allen, denen der Tip „Rückwärts durch das Waffenmenü scrollen" von Seite 124 (FG 1/98) neu vorkam, kann ich nur ans Herz legen „Read the xxxxin' manual". Die Problematik des Schwierigkeitsgrades liegt jedoch auch oft in der Länge des Levels und der Anzahl der Speichermöglichkeiten begründet. Einstellbare Schwierigkeitsgrade sollten heute Standard sein, aber mit einem hohen Schwierigkeitsgrad und wenigen Speichermöglichkeiten kann man auch wunderbar vertuschen, daß ein Spiel unverschämt kurz ist (Lylat Wars).

Dennis Klingelhäfer, Offenbach // E-Mail: Susanne.Seibert@t-online.de



Unterhält man sich mit den Käufern vom ersten Tomb Raider, bekommt man des öfteren zu hören, daß ihnen das Spiel viel zu schwer sei und sie deshalb Abstand vom Kauf des zweiten Teils nehmen würden. Drei Wochen später trifft man diese Personen dann wieder, und sie sind alle mit dem Nachfolger des besagten Spiels beschäftigt. Was ich damit sagen will: Ein wirklich gutes Spiel wird sich immer verkaufen, auch wenn in den Fachmagazinen deutlich auf den hohen Schwierigkeitsgrad hingewiesen wird. Das von Dir angesprochene „Anleitungsproblem" sollte auch einmal näher beleuchtet werden. Regelmäßig werden während der Hotline-Zeiten Fragen gestellt, die sich nach Lektüre der Anleitung definitiv nicht stellen würden. Allerdings verdienen die Hersteller auch eine Schelte: Bis auf Nintendo sind noch die wenigstens Hersteller in der Lage, ein vernünftiges Manual zu erstellen, obwohl gerade bei Sport- und Prügelspielen eine ausführliche Auflistung der vorhandenen Moves erheblich zum Spielspaß beiträgt. Zwar kann man sich die fehlenden Listen aus dem Internet oder aus der Fun Generation holen, doch leider hat nun mal nicht jeder einen PC mit Internet-Zugang zur Verfügung, und auch wir können aufgrund eines beschränkten Heftumfangs nicht für jedes Spiel alle Tips & Tricks abdrucken.

Hi Leute! Meiner PlayStation bin ich nun schon seit '95 verfallen. Seit dieser Zeit mußten solch nebensächliche Dinge wie Essen, Schlafen und andere uninteressante Beschäftigungen, denen normale Menschen nachgehen, dem PlayStation-Virus weichen...

Die Fun Generation lese ich ebenfalls, seit es sie gibt. Im Großen und Ganzen kann ich Euch mein Lob aussprechen. Selten sieht man ein solch' gelungenes Magazin im Dschungel der computerrelated Magazine! Ein Kritikpunkt, der mir so auf die Schnelle eingefallen ist, ist das Layout. Nicht, daß ich Euer Layout insgesamt nicht ansprechend finde, nur ist es sehr umständlich, jeden Monat dem Verkäufer auf die Nerven zu fallen („Ist dies WIRKLICH die neue Fun Generation?!?"). Ich würde es begrüßen, wenn Ihr Euch einmal festlegen würdet!

Nun zu meiner Frage: In der letzten Ausgabe (FG 1/98) veranstaltet Ihr eine Weihnachtsaktion, bei der es unter anderem auch eine mit Airbrush verschönerte PlayStation zu gewinnen gibt. Da ich nicht auf mein Glück zählen kann, ich aber ohne eine solche PlayStation nicht mehr sein will, würde ich zu gerne wissen, welcher Künstler für dieses Unikat verantwortlich ist und ob es für Normalsterbliche auch einen anderen Weg gibt, an eine solche Playstationverschönerung heranzukommen.

Mit freundlichen Grüßen ***Sascha Kaestle // E-Mail: sascha.kaestle@credit-suisse.ch***



Unser Fun Generation-Schriftzug unterscheidet sich jeden Monat nur durch seine Farbe und besitzt unserer Meinung nach einen guten Wiedererkennungswert. Das Problem der „Unauffindbarkeit" liegt nicht an der Gestaltung des Covers, sondern einfach an der oftmals dilettantischen Plazierung von Fachmagazinen. Die Bravo Screen Fun findet sich regelmäßig bei den anderen Bravo-Produkten aus selbem Hause wieder, während man große Publikationen wie den Spiegel oder die Sport-Bild wöchentlich an der glei-

chen Stelle entdeckt. Oftmals ist das Personal in Supermärkten schlicht überfordert, zwischen Videospiel- oder Videofachmagazin zu unterscheiden. Allerdings sollte man ihnen das nicht negativ ankreiden, da sie das Auspacken und Sortieren der Zeitschriften nicht hauptberuflich machen. Man erkennt es regelmäßig daran, daß sich beispielsweise gleich zwei verschiedenen Ausgaben einer kleineren Publikation am selben Stand wiederfinden. Anders sieht es da schon an einem Bahnhofskiosk aus, denn hier wird die Fun Generation immer an derselben Stelle ausgelegt.

Da Dein Brief nicht die erste Anfrage bezüglich der Airbrush-Stations ist, hoffen wir, daß die untenstehende Anzeige weiterhilft!



Hi Fun Generation-Team! (...)

1. In einer Anzeige von ACME habe ich gelesen, daß diese ein Video-CD-Modul für die PlayStation anbieten. Es kostet 249 DM und bietet MPEG-Qualität. Eigentlich ganz nett, doch wie kann man MPEG bieten, wenn die PlayStation selbst nur Bilder in JPEG darstellen kann?

2. Wann kommt Tekken 3?

3. Wann wird Gran Turismo in Deutschland veröffentlicht?

Tja, das waren sie, meine Fragen

Dennis Lummer, Delbrück

1. Das MPEG-Modul bereitet einigen PlayStation-Besitzern Kopfzerbrechen. Offenbar wird hier der Sinn und Zweck einer solchen Erweiterung nicht richtig erkannt. Also, so sieht's aus: Das Modul wird über den Extension-Port der PlayStation angeschlossen und ermöglicht damit das Abspielen von Video-CDs. Das war's auch schon, weder die JPEG-Sequenzen von Spielen noch sonst etwas wird von der Hardwareerweiterung beeinflußt. Somit bleibt fraglich, wer so ein Modul tatsächlich benötigt, da es zum einen keine interessanten Neuerscheinungen mehr gibt -mal von ein paar superscharfen Erotik-CDs und einigen Japanimporten abgesehen- und zum anderen der Preis für ein überholtes System deutlich zu hoch ist. Spart Euch das Geld lieber für einen DVD-Player, oder bestellt Euch beim genannten Versand ein paar coole Importspiele, denn da werdet Ihr mit Sicherheit mehr Freude dran haben. Übrigens: Wer sich das MPEG-Modul trotzdem holen will, sollte beachten, daß das altbekannte „Überhitzungs-Ruckeln" auch beim Abspielen von Video-CDs auftreten kann.

2. Juhu! Eine Frage nach dem Tekken 3 Release. Am Anfang dieses Feedbacks dürfte Dir weitergeholfen werden.

3. Gran Turismo erscheint bei uns Anfang Juni. Laut Sony wird das Spiel dann sogar um etwa 15-30% schneller (!) sein als die NTSC-Variante und zusätzlich über weitere Features verfügen. Unter anderem werden alle Soundtracks neu eingespielt, es sind sogar Größen wie Prodigy und Orbital im Gespräch. Zudem hat man in der PAL-Version Zugriff auf einige deutsche und englische Automobile. Vielleicht finden sogar ein versteckter Cup und neue Perspektiven Ihren Weg ins Spiel.

Fighting Force
PlayStation/ PAL-Version
Verschiedenes, Move-List

Unverwundbarkeit und Level-Anwahl
Im Menü, in dem Ihr Euch für einen oder zwei Spieler entscheiden könnt, haltet Ihr O+□+L1+R2, bis eine Meldung am Bildschirm erscheint. Im Options-Menü findet Ihr einen neuen Menüpunkt.

Alana:
Moves:

X . . . . .Punch
X, X . . . . doppelter Punch
X, X, X . .doppelter Punch oder doppelter . . . . .Spin-Punch
□, □ . . . . .Kick
□, □ . . . . .doppelter Kick
□ . . .Gegnern, die auf dem Boden liegen, ...einen Tritt versetzen
O . . . . .Sprung
O, X . . . . .360 Spin-Kick
O, □ . . . . . . .Kick während eines Sprungs
O, Δ Sprung und Stomp (wenn ein Gegner . . . . .vor Euch am Boden liegt)
Δ . . . . .Back-Fist
Δ, Δ . . . . .doppelter Back-Fist, Punch
R1+Richtungstaste . . . . .Rennen
R1+X . . . . .Slide-Attack
R+Richtungstaste+ □ . .Rennen, Flying-Kick

Griffe:

Δ . . . . . . .den Gegner greifen, wenn er in . . . . .Eurer Nähe steht
X .einen Gegenstand vom Boden aufheben
X . . . . .Waffe benutzen
X einen Gegenstand von der Wand reißen, ...wenn Ihr unmittelbar daneben steht
□, □ . . . . .Kick
□, □ . . . . .doppelter Kick
□ . . .Gegnern, die auf dem Boden liegen, ...einen Tritt versetzen
O . . . . .Sprung
O, X . . . . .360 Handstand-Swoop-Kick
O, Δ . . . . .Sprung, Spin und Stamp (wenn ein Gegner vor Euch am Boden liegt)
□, O . . . . .Flip-Kick
Δ . . . .mit der Faust aus der Drehung nach . . . . .hinten schlagen (Back-Fist)
Δ, Δ . . . . .doppelter Back-Fist, Punch
R1+Richtungstaste . . . . .Rennen
R1+X . . . . .Slide-Attack
R+Richtungstaste+ □ Rennen, Rundum-Kick

Griffe:

Δ . . . . . . .den Gegner greifen, wenn er in . . . . .Eurer Nähe steht
O .Flip-Back-Kick
X . . . . .Knee-Crush-Smack
□ . . . . .das Knie ins Gesicht schlagen
Δ . . . . .Kick-Flip, Back-Kick

Hawk:
Moves:

X . . . . .Punch
X, X . . . . .doppelter Punch
X, X, X . .doppelter Punch oder Uppercut,
X .einen Gegenstand vom Boden aufheben
X . . . . .Waffe benutzen
X einen Gegenstand von der Wand reißen, ...wenn Ihr unmittelbar daneben steht
□, □ . . . . .Kick
□, □ . . . . .doppelter Kick
□ . . .Gegnern, die auf dem Boden liegen, ...einen Tritt versetzen
O . . . . .Sprung
O, X . . . . .360 Leg-Sweep
O, Δ . . .Sprung und Leg-Smash (wenn ein . . . . . . .Gegner vor Euch am Boden liegt)
□, O .Scissor-Kick
Δ . . . . .Back-Fist
Δ, Δ . . . . .doppelter Back-Fist oder Punch
R1+Richtungstaste . . . . .Rennen
R1+X . . . . .Slide-Attack
R+Richtungstaste+ □ . .Rennen, Flying-Kick

Griffe:

Δ . . . . . . .den Gegner greifen, wenn er in .Eurer Nähe steht
O . . . . .Flip Throw
X . . . . .Slap-Face-Combo
. . . . .Eurer Nähe steht
O . . . . .Shoulder-Throw
X . . . . .Punch
X,X . . . . .Punch oder Headbutt
□ . . . . . . .das Knie in den Bauch schlagen
Δ . . . . .Kopfnuß
Δ,O+Δ . . . . .Grab-Backflip
□ . . . . .das Knie ins Gesicht schlagen
Δ . . . . .Leg Squeeze Throw
Δ,O+Δ . .den Gegner zu Boden zu werfen

Mace:
Moves:

X . . . . .Punch
X, X . . . . .doppelter Punch
X, X, X .doppelter Punch oder Spin Punch
X .einen Gegenstand vom Boden aufheben
X . . . . .Waffe benutzen
X einen Gegenstand von der Wand reißen, ...wenn Ihr unmittelbar daneben steht
□, □ . . . . .Kick
□, □ . . . . .doppelter Kick
□ . . .Gegnern, die auf dem Boden liegen, ...einen Tritt versetzen
O . . . . .Sprung

Smasher:
Moves:

X . . . . .Punch
X, X . . . . .doppelter Punch
X, X, X . . . . .doppelter Punch oder .Hammer-Strike
X .einen Gegenstand vom Boden aufheben
X . . . . .Waffe benutzen
X einen Gegenstand von der Wand reißen, ...wenn Ihr unmittelbar daneben steht
□, □ . . . . .Kick
□, □ . . . . .doppelter Kick
□ . . .Gegnern, die auf dem Boden liegen, ...einen Tritt versetzen
O . . . . .Sprung
O, X . . . . .360 Shockwave
O, Δ . . .Body Slam (wenn ein Gegner vor . . . . .Euch am Boden liegt)
Δ . . . . .Back-Fist
Δ, Δ . . . . .doppelter Back-Fist, Punch
R1+Richtungstaste . . . . .Rennen
R1+X . . . . .Snowball-Smash
R+Richtungstaste+ □ . . . . .Rennen, Flying- . . . . .Body-Charge

Griffe:

Δ . . .den Gegner greifen, wenn er in Eurer . . . . .Nähe steht
O . . . . .Slam
X . . . . .Headlock-Smash
□ . . . . .Super-Uppercut
Δ,O+Δ um den Gegner vom Boden aufzuheben. Jetzt drückt Ihr X, um ihn zu werfen, oder □, um einen Knie-Snap auszuführen.

in;former

Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der First-Aid Seite. Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+" steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , „ die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken.
Falls eine bestimmte Version (US,PAL, JAP,GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!

N64 Controller-Pad:
lC= linke C-Taste
rC= rechte C-Taste
uC= untere C-Taste
oC= obere C-Taste

FIRST AID
ALLE TIPS & ALLE TRICKS

DIENSTAGS, 0931 / 40 43 716 18-20 UHR

UNSERE TIPS & TRICKS HOTLINE IST IMMER DIENSTAGS VON 18.00 BIS 20.00 UHR FÜR EUCH DA

nach;trag

Zuerst mal einen Nachtrag zu dem Tomb Raider 2 Cheat aus der letzten Ausgabe:

Waffen-Cheat:
- nach den Schrittkombinationen die „Geh"-Taste einfach wieder loslassen und dann die gute Lara dreimal im Kreis drehen
- beim Sprung nach hinten einen Flip machen, (Nicht das jetzt jemand anruft und fragt, was die lustige Heuschrecke aus Biene Maja hier verloren hat!) also kurz nach dem Abspringen auf ○ drücken



Test Drive 4
PlayStation/ PAL-Version

Verschiedenes

Dodge Daytona
Um den Dodge Daytona fahren zu können, müßt Ihr im „Single-Race/ Championship-Mode" fahren und gewinnen.

Dodge Viper GTSR
Um den Dodge Viper GTSR fahren zu können, müßt Ihr im „Single-Race/ Challenge Cup" fahren und gewinnen.

Pitbull Special
Um den Pitbull Special zu bekommen, müßt Ihr im „Single-Race/ Masters Cup" fahren und gewinnen.

TVR Project 12/7
Um den TVR Project 12/7 fahren zu können, solltet Ihr im „Single-Race/ Pit Bull" fahren und gewinnen.

Extra Strecken
Um die Extra-Strecken des Spiels freizuschalten, solltet Ihr die fünf originalen Kurse gewinnen. Jetzt könnt Ihr alle Strecken in entgegengesetzter Richtung und im Dunkeln fahren.

TOCA - Touring Car Championship
PlayStation/ PAL-Version

Verschiedenes

Als Ergänzung und Komplettierung zu den Cheats aus der letzten Ausgabe haben wir für Euch ein paar weitere Codes herausgefunden. Die Stimme von Tiff Needell wird Euch die korrekte Eingabe der Codes mit dem Satz „Cheat mode enabled" bestätigen.

Bessere Traktion
Um einen bessere Spurtreue und eine Hinterachsensteuerung zu erlangen, gebt Ihr als Spielername FLEXMOBILE ein.

Bonus-Auto
Gebt CMGARAGE als Spielername ein, um neue Autos in den Garagen vorzufinden.

Andere Autos abschießen
Wenn Ihr TANL als Spielername eingebt, könnt Ihr die Autos Eurer Gegner abschießen, indem Ihr auf die Hupe drückt.

Go-Kart-Modus
Um mit einem Go-Kart anstatt mit einen Tourenwagen zu fahren, gebt Ihr CMCHUN als Spielername ein.

Geringere Erdanziehungskraft
Um eine geringere Haftung auf den Strecken zu erlangen, gebt Ihr als Spielername CMLOGRAV ein.

Der Regen steigt
Um die Regentropfen zum Himmel steigen zu lassen, gebt Ihr als Spielername CMRAINUP ein.

Schneller Modus
Um das Rennen zu beschleunigen, solltet Ihr einmal den Spielername XBOOSTME eingeben.

Film-Kamera-Perspektive
Wenn Ihr die Kamera wie im Attract-Mode plazieren möchtet, dann gebt als Spielername CMFOLLOW ein.

Kleine Autos
Gebt als Spielename CMHANDY ein, um die Autos schrumpfen zu lassen.



Colony Wars
PlayStation/ PAL-Version

Verschiedenes

Achtet bei der Eingabe der folgenden Cheats bitte auf die Groß- und Kleinschreibung!

Level-Anwahl
Wenn Ihr „Commander_Jeffer" eingebt, habt Ihr auf alle Standard-Missionen Zugriff.

Unendlich Munition
Um beliebig viel Munition für die primären Waffen zu erhalten, gebt Ihr „Tranquillex" ein. Um das gleiche Ergebnis für die sekundären Waffen zu erzielen, gebt Ihr „Memo_X33RTY" ein.

Unendlich Schutzschild
Das Paßwort „Hestas_Retort" macht Euch während Euren Missionen unverwundbar.

Superpaßwort
Um auf alle Missionen, (inklusive Trainingsmissionen) alle Videosequenzen und die Daten zu allen Objekten Zugriff zu haben, gebt Ihr folgendes Paßwort ein: rVKdolSDPCN0FPHw.

Cheats ausschalten
Um alle eingegebenen Cheats wieder zu deaktivieren, gebt Ihr „All_Cheats_Off" ein.

G-Police
PlayStation/ Pal-Version

Verschiedenes

Wie Ihr vielleicht bemerkt habt, ist eines der Paßwörter der letzten Ausgabe nicht ganz richtig. Um den Zivilverkehr zu beschleunigen, müßt Ihr BENIHILL, anstatt wie ursprünglich geschrieben, BNIHILL eingeben. Ein weiterer Fehler ist uns ebenso bei den Cheats für alle Waffen und Unverwundbarkeit unterlaufen. Der Grund hierfür war, daß man bei beiden Cheats die gleiche Tastenkombination eingeben muß, nur in verschiedenen Menüs. Also, wenn Ihr alle Waffen und die dazu nötige Munition zur Verfügung haben möchtet, dann gebt Ihr L1+L2+R1+R2+○+△+□, ○ im Waffen-Auswahl Menü ein. Wenn Ihr unverwundbar sein wollt, solltet Ihr L1+L2+R1+R2+○+△+□, ○ während des „Mission-Briefings" eingeben. Beide Male hört Ihr ein Geräusch als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Cheats.

Action-Camera
Was es mit dem Paßwort „SUPACAM" auf sich hat, haben wir in der Zwischenzeit auch herausgefunden. Wenn Ihr genau sehen möchtet, wie das Vehikel des Gegners nach Eurem Abschuß in Flammen aufgeht, gebt Ihr dieses Paßwort ein. Nach den Abschüssen zoomt die Kamera an das getroffene Objekt ganz nahe heran.

Bonus-Mission
Mit dem Paßwort EAGSATGD könnt Ihr eine zusätzliche Mission spielen, die im Spiel versteckt ist. Die „Geheim-Mission 3" findet Ihr, wenn Ihr im Hauptmenü „Training" anwählt.

Rosco McQueen
PlayStation/ Pal-Version

Level-Codes

Level 01: ....Laundry 2 - FLUFFY
Level 02: ......Laundry 3 - SWEATY
Level 03: ....Auto 1 - HOTROD
Level 04: ....Auto 2 - GREASE
Level 05: ....Auto 3 - BIGEND
Level 06: ......Harold's 1 - SMELLY
Level 07: ......Harold's 2 - WIDETV
Level 08: ......Harold's 3 - PILLOW
Level 09: ....Leisure 1 - TRICEP
Level 10: ......Leisure 2 - MOTION
Level 11: ....Leisure 3 - HIPHOP
Level 12: ....Residential 1 - KENNEL
Level 13: .....Residential 2 - BARREL
Level 14: ......Runaround - SPLASH



Resident Evil Directors Cut
PlayStation/ Jap. Version
Cheat

Doppelte Anzahl von Items

Als sehr hilfreich erweist sich folgender Cheat. Begebt Euch in das Hauptmenü, bringt den Cursor über den Schriftzug „ARRANGE" und drückt dann fünf Sekunden lang O. Der Schriftzug färbt sich grün ein. Wenn Ihr jetzt diesen Modus startet, dann erhaltet Ihr jedes aufgesammelte Item in doppelter Menge.



Bloody Roar
PlayStation/ Jap. Version
Charaktere verändern

Big-Head-Mode

Im Charakter-Auswahl Menü haltet Ihr L2 und selektiert Euren gewünschten Charakter mit der O-Taste. Leider wird nur der Kopf Eurer Spielfigur größer. Der Kopf des Gegners behält die normale Größe.

Kid-Mode

Im Charakter-Auswahl Menü haltet Ihr R2 und selektiert Euren gewünschten Charakter mit der O-Taste. Euer Kämpfer bekommt die Größe eines Kindes. Euer Gegner hingegen steht weiterhin in der normalen Größe zum Kampf bereit.



Broken Helix
PlayStation/ PAL-Version
Verschiedenes

Gesundheit und Rüstung verändern

Um mehr Lebensenergie und eine stärkere Rüstung zu erhalten, pausiert Ihr das Spiel und drückt Δ.Geht mit dem Cursor über den Menü-Punkt „Help-Text" und haltet L1+R2 gedrückt. Jetzt gebt Ihr O+X ein. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Codes hört Ihr ein „Beep".

Mehr Munition

Geht in den Pause-Modus und drückt Δ. Bringt den Cursor über die Option „Help-Text" und haltet L1+R2 gedrückt. Jetzt gebt Ihr X+Δ ein. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Codes sollte ein „Beep" zu hören sein.



CART World Series
PlayStation/ US-Version
Verschiedenes

Analoger Einstellungs Modus

Geht in das Menü, in dem Ihr einen neuen Fahrer kreieren könnt (Create a Driver) und gebt PUSHBUTT ein. Jetzt könnt Ihr den Rückspiegel mit dem linken Analog-Stick individuell einstellen. Der rechte Analog-Stick verändert die Einstellung der Kupplung.

Halbe Gravitationskraft . .FLOAT
3/4 Gravitationskraft . .FEATHER
Stärkere Gravitation .RAD BRAD
Zwei Runden pro Rennen .GEK
Nur Räder . . . . .WHEELS
Riesige Räder . . . . . . .FAT TIRE
Blauer Himmel . . . .SUNNYSKY
Keine Kollisionsabfrage .BANZAI
Unzerstörbar . . . . .IMMORTAL
Strecke bei Nacht . . .NIGHTRID
Straße aus Vektoren .SPACERID
Meisterschaft gewinnen .WTFIN



Armoured Core
PlayStation/ US-Version
Cheats

First-Person-Perspektive

Um in den Pause-Modus zu gelangen, drückt Ihr □+Δ+START. Verlaßt diesen wieder, indem Ihr ein zweites Mal die START-Taste drückt. Jetzt steht Euch eine neue Kamera-Perspektive zur Verfügung.

Kamera fixieren

Drückt O+X+START. Verlaßt den Pause-Modus wieder mit der START-Taste. Ihr werdet bemerken, daß sich der Winkel der Kamera verändert hat.

Um die beiden obigen Cheat wieder zu deaktivieren, drückt Ihr zweimal die START-Taste.



Crash Bandicoot 2
PlayStation/ PAL-Version
Cheats

Zehn Extra-Leben

An der folgenden Stellen bekommt Ihr Extra-Leben: Im zweiten Warp-Room geht Ihr zu dem kleinen schreienden Bär, springt auf ihn und hüpft solange auf seinem Kopf herum, bis Ihr zehn Extra-Leben gutgeschrieben bekommt. Leider funktioniert dieser Trick nur einmal.

Den Boß noch einmal spielen

Wenn Ihr den Kampf gegen den einen Obermotz noch einmal beginnen wollt, stellt Ihr Euch in die Mitte des Warp-Rooms auf die Plattform und wartet, bis Crash mit der Hand nach oben oder unten zeigt. Wenn er die Hand wieder herunternimmt, haltet Ihr L1+L2+R1+R2+Δ und drückt O.



Machine Hunter
PlayStation/ US-Version
Verschiedenes

Extra Items

Begebt Euch in den Paßwort-Bildschirm und gebt LAZYPLAYER ein. Jetzt liegen allerhand Items herum, die es aufzusammeln gilt und die das Spiel etwas einfacher gestalten.

Gegen den Boss kämpfen

Wenn Ihr als Paßwort „GET SACKED" eingebt, so könnt Ihr gegen den Endgegner antreten und für später schon einmal eine Strategie gegen ihn vorbereiten.



Grand Theft Auto
PlayStation/ PAL-Version

Verschiedenes

Gebt Ihr als Spielername „GROOVY“ ein, bekommt Ihr alle Waffen zur Auswahl

Wenn Ihr als Spielername „BSTARD“ eingebt, bekommt Ihr die Level-Anwahl, alle Waffen, unendlich Munition und alle Rüstungen zur freien Verfügung.

Um 9.999.990 Punkte auf Eurem Konto zu verbuchen, gebt Ihr als Spielername „WEYHEY“ ein.

Um die Koordinaten auf dem Bildschirm anzeigen zu lassen, gebt Ihr als Spielername „BLOWME“ ein.

Gebt „EATTHIS“ ein, um alle Aufgaben in einem Level zu erfüllen.

Um nach Liberty City Part 1 und Part 2 zu gelangen, gebt Ihr als Spielername „FECK“ ein.



One
PlayStation/ US-Version

Verschiedenes

Alle Waffen

Wenn Ihr als Paßwort „Maxpower“ eingebt, bekommt Ihr als Belohnung alle Waffen zur freien Verfügung.

Level-Codes

Wenn Ihr nicht gleich alle Level freischalten wollt, jedoch in einem Level nicht mehr weiterkommt, dann haben wir genau das Richtige für Euch.
Level 02: DIYGIXRA
Level 03: KCSVJTJB
Level 04: RWLKLPBC
Level 05: YQFZMLTC
Level 06: FLZNOHLD

Level-Auswahl

Wenn Ihr das Wort „Hevyfeet“ als Paßwort eingebt, dann könnt Ihr Euch den Level frei auswählen, mit dem Ihr beginnen oder weiterspielen möchtet.



Sega Tour. Car Championship
Saturn/ PAL-Version

Verschiedenes

Cheat-Modus

Steckt einen Sega-Arcade-Racer in das zweite Port des Saturns und geht in das Optionsmenü. Hier drückt Ihr X,Y,Z und startet danach das Rennen. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe hört Ihr ein Motorengeräusch. Jetzt könnt Ihr alle Bonusautos und -strecken anwählen. Ihr schaltet den Grand-Prix- und den Expert-Mode frei. Um den Lancia Delta aus Sega Rally zu erhalten, wählt Ihr den Alfa Romeo an und drückt die Z-Taste. Um den Celica zu bekommen, wählt Ihr den Toyota Supra und drückt Y. Mit der X-Taste erscheint der Proto-Typ eines Autos.

Bonus-Strecke: Urban Circut

Wählt den Saturn-Modus an. Hier selektiert Ihr den Championship-Mode und gewinnt alle drei Rennen.

Bonus-Strecke: Boom Town Circuit

Wenn Ihr im Saturn-Modus in der Meisterschaft alle Rennnen, inklusive dem Urban-Circut, gewinnt, erscheint im Exhibition-Mode eine neue Rennstrecke namens Boom Town Circuit.

Bemalung der Autos verändern

Wenn Ihr im Auto-Auswahl-Menü ○ oder ○ drückt, verändern sich die Embleme der Autos.

Versteckter Sega Proto-Typ

Wenn Ihr im Rennen auf der Strecke Boom Town Circuit den ersten Platz belegt, dann erhaltet Ihr als Belohnung ein neues Auto.



Sonic R
Saturn/ Jap. Version

Verschiedenes

Gleiche Charaktere

Wenn Ihr mit der gleichen Spielfigur im Zwei-Spieler-Modus spielen möchtet, dann solltet beide Spieler den Cursor über einen Charakter bringen und X+A drücken. Zur Unterscheidung ist einer der beiden Charaktere etwas heller.

Chaos Emeralds:

Um zum Super-Sonic zu werden, solltet Ihr alle Chaos-Emeralds im Spiel finden.

Erster Emerald:

Island-Course - hinter der Türe, die sich erst dann öffnet, wenn Ihr 50 Ringe aufgesammelt habt.

Zweiter Emerald:

City-Course - hinter der Türe, die sich öffnet, wenn Ihr 20 Ringe aufgesammelt habt. Diese Türe findet Ihr, wenn Ihr in das Loch gleich nach dem Tunnel springt.

Dritter Emerald:

City-Course - hinter der Türe, die sich erst dann öffnet, wenn Ihr 50 Ringe aufgesammelt habt.

Vierter Emerald:

Ruins-Course - hinter der Türe, die sich erst dann öffnet, wenn Ihr 50 Ringe aufgesammelt habt. Die Türe findet Ihr auf der linken Seite der Strecke, bei den Bögen kurz nach dem Start.

Fünfter Emerald:

Ruins-Course - hinter der Türe, die sich öffnet, wenn Ihr 20 Ringe aufgesammelt habt. Die Türe findet Ihr genau vor Euch, nachdem Ihr die Rampe hinaufgeflitzt seid.

Sechster Emerald:

Factory-Course - hinter der Türe, die sich erst dann öffnet, wenn Ihr 50 Ringe aufgesammelt habt. Die Türe findet Ihr direkt hinter dem Looping. Der Smaragd springt aus der Maschine vor Euch heraus.

Siebter Emerald:

Factory-Course - hinter der Türe, die sich erst dann öffnet, wenn Ihr 50 Ringe aufgesammelt habt. Diese Türe findet Ihr kurz nach dem Looping auf der linken Seite der Rennstrecke, wo sich ein Beschleunigungsfeld befindet. Der Smaragd springt aus dem U-Boot, das auf Euch etwas weiter vorne wartet.

Die Größe der Objekte verändern

Wenn Ihr durch das Menü scrollt, haltet Ihr die L-Taste gedrückt, um die Polygon-Strukturen zu vergrößern, und die R-Taste, um die Polygon-Strukturen zu verkleinern.

Der Trick mit dem R

Im Titelbild könnt Ihr die Bewegung des Buchstabens R mit den Richtungstasten kontrollieren.
Mit der R-Taste verändert Ihr die Farbe des Buchstabens. Mit der A-Taste stellt Ihr die Ausgangsfarbe wieder her. Mit der Y- und der X-Taste verändert Ihr die Helligkeit des Objekts.



Aerofights Assault
Nintendo 64/ Jap. Version

Bonus-Level

Air-Docking

Erzielt einen High-Score in Tokyo und Pacific, der Euch auf die vordersten Rängen der High-Score-Liste bringt, damit Ihr Stage Air-Docking fliegen könnt.

Shuttle Defense

Beendet alle Level vor dem Desert-Level, bevor die Sonne aufgeht.

Goliath Defense

In diesen Level gelangt Ihr, wenn Ihr die beiden ersten Bonus-Level durchgespielt habt.

Space

Wenn Ihr alle Bonus-Level gemeistert habt, bevor Ihr nach Ice-Cave kommt, dann fliegt Ihr in den Weltraum.



NFL Quarterback Club '98

Nintendo 64/ PAL-Version

Cheat

Spieler heilen

Wenn einer Eurer Spieler verletzt ist, dann geht Ihr in das Ersatzspieler-Menü und drückt auf „Replace All". Der Spieler steht jetzt auf der Verletzten-Liste und in der aktuellen Aufstellung.



Robotron 64

Nintendo 64/ US-Version

Cheat

50 Extra-Leben

Im Setup-Menü drückt Ihr O,O,O,O,O,O,O,O,lC,rC,lC,rC.

Flammenwerfer

Während des Spiels drückt Ihr O,O,O,O,rC, um einen Flammenwerfer zu erhalten. Sucht Euch hierfür erst ein ruhiges Plätzchen aus, damit Ihr bei der Eingabe des Cheats kein Leben verliert.

Four-Way-Fire

Während des Spiels drückt Ihr O,O,O,rC, um den Schuß zu erhalten, der in vier Richtungen gleichzeitig schießt.

Game-Boy-Mode

Im Setup-Menü drückt Ihr O,O,O,lC,O,O,O,rC,O,O.

Level-Anwahl

Im Setup-Menü drückt Ihr O,O,lC,O,lC,rC,O,rC.

Radiation-Spray

Während des Spiels drückt Ihr O,O,rC,lC, um den Rundum-Schuß benutzten zu können.

Schild

Während des Spiels drückt Ihr O,O,lC,rC, um ein Schutzschild um Euch herum aufzubauen.

Das Spiel wird schneller

Während des Spiels drückt Ihr O,O,O,O,oC, um das Spiel zu beschleunigen. Dieser Modus ist für diejenigen, denen das Spiel noch zu einfach ist.

Three-Way Fire

Während des Spiels drückt Ihr O,O,lC,uC, um den Drei-Wege-Schuß zu erhalten.

Two-Way Fire

Während des Spiels drückt Ihr O,oC,O,oC, um den Zwei-Wege-Schuß zur Verfügung zu haben.

Nightmare Creatures

PlayStation/ US-Version

Level-Codes, Moves

Dieses Mal drucken wir Euch die kompletten Level-Codes für dieses Spiel ab. Der zusätzliche Vorteil dieser Codes ist, daß Ihr schon im ersten Level mit über 20 Leben das Spiel beginnt.

Ignatius

Level-Paßwörter:

Chelsea:	△,△,O,O,O,X,X,O
Spitafield:	△, O, △, O, △, □, X, □
Sewer Snake:	△, X, O, △, △, O, □, O
Thames Tunnel:	△, □, △, O, △, O, O, □
India Docks:	△, O, △, O, △, O, O, X
Highgate Cemetery:	△, O, △, X, △, O, O, O
Hampstead Heath:	△, O, △, X, △, O, △, O
Queenhite Docks:	△, O, △, X, △, △, O, O
City:	O, △, △, X, O, O, □, X
Smithfield:	O, O, △, O, △, O, O, O
Snowman:	O, X, △, O, △, O, O, O
Regents Canal:	O, □, △, □, △, O, △, □
London Zoo:	O, O, △, □, △, O, O, □
Marlyebone:	O, O, △, O, △, O, X, O
Bloomsbury:	O, O, △, □, △, △, □, □
Pimlico:	O, O, △, □, △, O, O, □
Jose Manuel:	X,O,△,□,△,□,O,□
Westminster:	X,X,△,O,O,O,O,O
Westminster II:	X,□,△,□,O,O,X,O
The Roofs:	X,O,△,X,△,O,△,O

Moves:

Double-Kick:	□,□
Triple-Kick:	□,□,□
Double-Strike:	X,X
Triple-Strike:	X,X,X
Hammer-Curl:	X,□,□
Hammer-Head:	X,□,△
Lunge-Kick:	□,△,X
Crescent-Kick:	□,X,X
Windmill-Slam:	X,X,X,□
Back-Hand:	□,X,□
Back-Strike:	O,□
Tactic:	O,□+X
Tornado-Kick:	O+X
Round-House:	O,□
Spin-Spike:	X,□,X,□
Ahab´s-Spear:	□,△
Ahab´s-Revenge:	□,X,□,X
Kick-Feint:	□,X,□,△
Jack-Knife:	X,△,O
Judgement:	X,□,O
Staff:	□,□ (während eines Sprungs)
Jam:	X,△ (während eines Sprungs)
Block:	O

Nadia

Level-Paßwörter:

Chelsea:	O,△,O,O,O,X,X,O
Spitafield:	O,O,O,O,O,□,□,O
Sewer Snake:	O,X,O,O,O,O,O,O
Thames Tunnel:	O,□,O,O,O,O,O,O
India Docks:	O,O,O,O,O,O,O,O
Highgate Cemetery:	O,O,O,O,△,△,O
Hampstead Heath:	O,O,O,O,O,O,O,O
Queenhite Docks:	O,O,O,O,O,X,X,O
City:	O,△,O,O,O,□,□,O
Smithfield:	O,O,O,O,O,O,O
Snowman:	O,X,O,O,O,O,O,O
Regents Canal:	O,□,O,O,O,O,O,O
London Zoo:	O,O,O,O,O,△,△,O
Marlyebone:	O,O,O,O,O,O,O,O
Bloomsbury:	O,O,O,O,O,X,X,O
Pimlico:	O,O,O,O,O,□,□,O
Jose Manuel:	O,△,O,O,O,O,O,O
Westminster:	O,O,O,O,O,O,O,O
Westminster II:	O,X,O,O,O,O,O,O
The Roofs:	O,□,O,O,O,△,△,O

Moves:

Double-Kick:	X,X
Triple-Kick:	X,X,X
Strike:	X,O+X
Double Strike:	□,□
Triple Strike:	□,□,□
Back-Flip:	□,□,□,X,O+X
Flip-Kick:	□,□,△,X
Gymnast-Kick:	□,△+O,X,X
Boot-Stomp:	□,X,X
Feet of Fury:	□,X,X,X
Cyclone:	X,X,X,□
Slice:	X,X,O+□
Whip-Slash:	X,□
Ballerina:	X,□,O+□+X
Conquer:	X,O+X,□+X
Dervish:	O+X
Spin-Balade:	O+□
Slam:	△,X
Flying-Cross:	△,□
Back-Kick:	O,X
Block:	O

Yoshi's Story
Tips & Tricks

Andreas Binzenhöfer

Um bei Yoshi`s Story wirklich alle Level zu sehen, genügt es nicht, das Spiel durchzuspielen, man muß vielmehr auf den ersten fünf Buchseiten jeweils drei rote Herzen finden, um auf der nächsten Buchseite alle vier Level anwählen zu können. Die einzelnen Stages erscheinen allerdings nur dann im Score-Modus, wenn man sie im Story-Modus auch geschafft hat. In den jeweils ersten Level der entsprechenden Seite findet Ihr die Herzen wie folgt:









Level 1_1:

Begebt Euch zunächst in den zweiten Abschnitt und befreit dort den Hund (Bild 1), dieser bleibt dann unterwegs bei den drei roten Herzen stehen.

Herz 1: Das erste Herz hängt einfach in der Luft (Bild 2).

Herz 2: Beim zweiten Herz muß Yoshi eine Stampfattacke machen und kann es dann mit Hilfe der Plattform erreichen (Bild 3).

Herz 3: Auch beim dritten Herz muß Yoshi eine Stampfattacke ausführen und dann von der Plattform aus den Block zerschießen, hinter dem sich dann das Herz verbirgt (Bild 4).













Level 2_1:

Herz 1: Nach einer Stampfattacke im ersten Abschnitt direkt beim Hund erscheint auch schon das erste Herz (Bild 1).

Herz 2: Im zweiten Abschnitt des Levels nach unten fallen lassen und sich dann rechts durch die Mauer schießen. Danach dem Pfeil nach rechts folgen und nach dem Abgrund direkt nach links weitergehen. Dort den Fragezeichen-Ballon platzen lassen und auf den Knopf springen (Bild 2). Das Herz erscheint dann links von Euch (Bild 3).

Herz 3: Geht vom zweiten Herz aus nach rechts und fahrt im Raum mit den drei Aufzügen ganz hoch. Springt dann nach rechts und laßt Euch in den langen Abgrund fallen. Unten lauft Ihr dann soweit links wie möglich und klettert hoch bis zur blauen Fragezeichen-Box (Bild 4). Springt auf die Kiste und danach in den Topf; den Drachen am Ende des Ganges besiegt Ihr mit gezielten Stampfattacken auf den Kopf (Bild 5) und Ihr erhaltet dafür das letzte Herz (Bild 6).







Level 3_1:

Herz 1: Fahrt direkt kurz nach dem Anfang mit den Würmern bis ganz nach oben und schießt dort auf den Fragezeichen-Ballon (Bild 1).

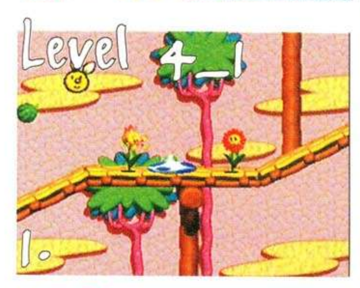
Herz 2: Springt beim zweiten Rundenwächter hoch in die Röhre, das Herz erhält man mit einer Stampfattacke auf die erste kleine Wolke links von der Röhre (Bild 2).

Herz 3: Fahrt mit dem Drachen los und schießt auf das Fragezeichen am Fallschirm (Bild 3). Jetzt müßt Ihr schnell über die entstandenen Wolken bis zum Topf und dann hinein hüpfen. Danach wird wieder ein Fragezeichen abgeschossen (Bild 4). Dann muß man nur noch schnell (!) alle Wolken

nach oben hüpfen, hin und wieder ein Fragezeichen abschießen, und schon ist man beim letzten Herz angekommen (Bild 5).









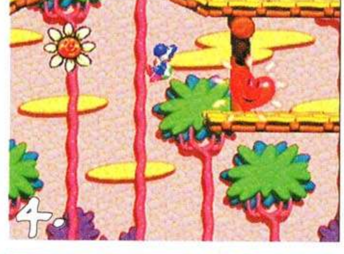


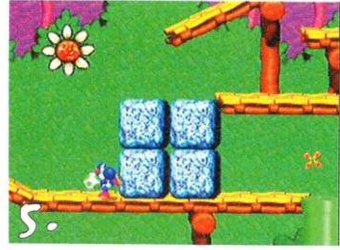
Level 4_1:

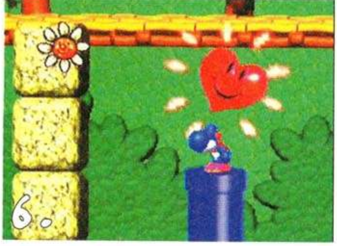
Herz 1: Lauft zunächst nach links und hüpft am Rand eine Etage nach oben, dort schießt Ihr Euch mit Hilfe der Blume nach links oben (Bild 1) und drückt beim Herz auf die B-Taste (Bild 2).

Herz 2: Begebt Euch zurück zum Start und lauft eine Ebene tiefer nach links bis zur Blume und katapultiert Euch nach rechts oben (Bild 3) bis zum Herz (Bild 4).

Herz 3: Danach springt Ihr nach links unten, bis zur Vierer-Mauer (Bild 5), schlagt Euch durch, geht in die Röhre, flattert gleich nach rechts aufs Dach und springt dann ganz rechts hoch in die Röhre, und Ihr kommt direkt beim letzten Herz an (Bild 6).





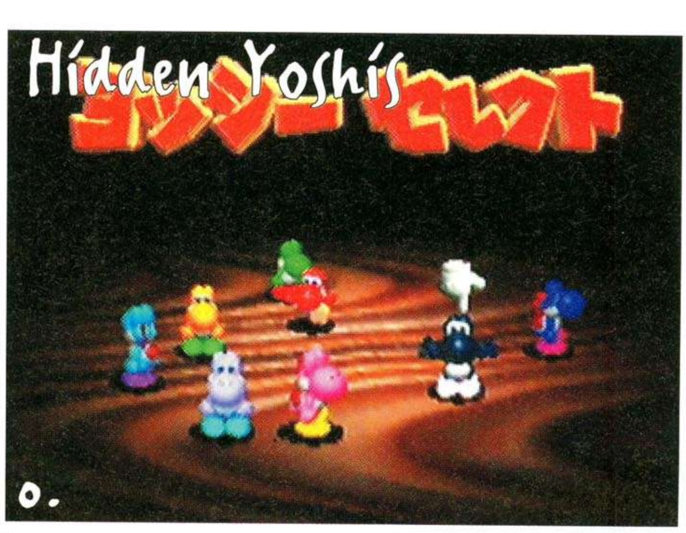


Level 5_1:

Herz 1: Wenn Ihr immer direkt am Boden entlang nach rechts schwimmt, kommt Ihr direkt zum ersten Herz (Bild 1).

Herz 2: Danach schwimmt Ihr wieder aus der Höhle, nach oben und bis zum vierten Abgrund (mit dem Fisch). Dem folgt Ihr dann nach unten, und links befindet sich das zweite Herz (Bild 2).

Herz 3: Begebt Euch mittels der Röhre am Ende links unten in den zweiten Abschnitt und danach direkt in den dritten. Dort schwimmt Ihr solange nach rechts, bis Ihr zu einer engen Stelle kommt, nach der Ihr sofort nach unten schwimmt, um dann links im Gang das letzte Herz zu finden (Bild 3).

















Hidden Yoshi's

Neben den sechs bekannten Yoshis gibt es noch ein weißes und ein schwarzes Exemplar (Bild 0), die nicht nur als Extraleben, sondern auch wunderbar als Punktelieferanten dienen. Um die beiden zu erhalten, müßt Ihr im jeweiligen Level ein großes Ei finden und bis zum Ende mit Euch rumschleppen.



Der weiße Yoshi - Level 3_2:

Begebt Euch zunächst mit Hilfe des ersten Topfes in den zweiten Abschnitt des Levels, dort geht Ihr nach rechts bis zu dem Blatt (Bild 1), laßt Euch dann aber nach unten fallen und geht nach links bis zu dem Fragezeichen-Ballon; wenn Ihr diesen abschießt erhaltet Ihr das weiße Ei (Bild 2).

Der schwarze Yoshi - Level 2_1:

Geht vom vierten Levelwächter aus nach links bis zur Blume und schießt Euch dann nach oben (Bild 3). Dort befindet sich wieder ein Fragezeichen-Ballon, in dem Ihr das schwarze Ei findet (Bild 4).





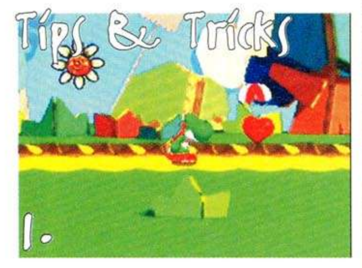






Tips & Tricks

Yoshi`s Story läßt sich alternativ auch auf Punkte spielen, wobei man besonders viele Punkte für seine Lieblings-Frucht bzw. für gleichfarbige shy-guys erhält. Mit einem kleinen roten Herz (Bild 1) ist Yoshi nicht nur unverwundbar und hat eine längere Zunge, sondern kann auch mit einer Stampfattacke alle Gegner in seine Lieblingsfrucht verwandeln. Am meisten Punkte bekommt man jedoch, wenn man die gleiche Frucht möglichst oft nacheinander einsammelt, am besten natürlich 30 Wassermelonen am Stück. Um die besagten Melonen zu erhalten, muß man allerdings tief in die Trickkiste greifen. Am erfolgreichsten ist zunächst die Schnüffel-Taktik, es lohnt sich aber auch, die Wolken der Gegner zu klauen und die Gegend abzusuchen (Bild 2). Des weiteren gibt es noch diverse Spielchen (Bild 3), bei denen es darauf ankommt, innerhalb eines Zeitlimits das Ziel zu erreichen (Bild 4).









Die Shy-Guys

Wer ein Leben verloren hat, braucht nicht gleich zu weinen. In verschiedenen Leveln findet man weiße shy-guys, die man durch die ganze Runde mit sich schleppen muß. Dafür bringen sie Euch, wenn Ihr sie anwählt, einen Yoshi zurück (Bild 1). Hier zwei Beispiele:

Level 1_3:

In Level 3_1 findet Ihr einen weißen shy-guy etwas links vom dritten Rundenwächter in einem Fragezeichen-Ballon (Bild 2).

Level 2_1:

In Level 2_1 findet Ihr einen weißen shy-guy, wenn Ihr Euch im zweiten Abschnitt in den Abgrund fallen laßt, Euch rechts durch die Mauer arbeitet und dann im untersten Block der nächsten Mauer sucht (Bild 3+4).

Resid

Für all die Importfans, die schon jetzt fleißig Resident Evil 2 spielen, haben wir an dieser Stelle gleich eine etwas ausführlichere Einstiegshilfe parat. Kurz vor Redaktionsschluß haben wir für Euch die wichtigsten Gegenstände gefunden und kurz beschrieben. Dazu gibt es schon jetzt Cheats für neue Outfits, zwei geheime Spielmodi, unendlich Munition und eine Beschreibung des Ranking-Systems.

Einstiegshilfe für Leon im Racoon Police Department:

1. Um an die blaue Key Card zu gelangen, solltet Ihr den Raum aufsuchen, in dem gerade der schwarze Polizeibeamte stirbt. Der Raum verbirgt sich hinter der Tür, die nach dem ersten Betreten der Police Station einmal benutzt werden kann.

2. Um an den ersten roten Rubin zu gelangen, muß man sich hinter den Besprechungsraum im ersten Stock umsehen. Benutzt das Feuerzeug an der Feuerstelle unter dem Gemälde.

3. Um den zweiten Rubin zu bekommen, sollte man sich in den zweiten Stock des S.T.A.R.S.-Büros begeben. In dem Raum mit den drei Statuen muß man diese lediglich an die gegenüberliegende Seite der Wand schieben.

4. Die Unicorn Medal befindet sich ebenfalls im zweiten Stock. Man sucht nach Chris Redfield's Schreibtisch und liest die Notitzen. Die Medaille ist darunter verborgen.

5. Den Precinct Key bekommt man im ersten Stock. Dafür steckt man einfach die Unicorn Medal in das Loch in der Statue, die in der Main Hall steht.

6. An die Kurbel kommt man im Visual Data Room im ersten Stock, erkennbar an all den Tapes auf dem Fußboden. Die kleine Leiter schiebt man an das Regal an der anderen (unteren) Seite des Raums und findet die Kurbel auf der obersten Ablage.

7. Den Läufer (Schachfigur) findet man im zweiten Stock der Bücherei. Man betritt die Stufen zum Balkon, was einen letztendlich in einen versteckten Raum befördert. Drückt den roten Knopf und die beweglichen Regale werden aktiviert. Das ganz linke Regal und das auf seiner rechten Seite müssen beide nach rechts bewegt werden.

8. Einen kleinen Schlüssel erhält man außerdem noch im Save Room gegenüber der Main Hall in der Bücherei.

9. Um an die Teile für die Hand Gun zu gelangen sollte ein kleiner Schlüssel mit dem Schreibtisch neben der Bücherei benutzt werden.

10. Das Drehventil findet man in dem Raum mit der ganzen Elektronik. Dieser wiederum liegt gleich bei den Treppen, die beim brennenden Hubschrauber im zweiten Stock nach unten führen. Seid vorsichtig, denn gerade hier ist der Zombie-Faktor erschreckend hoch.

11. Um den Brand am Hubschrauber zu löschen, sollte das Drehventil mit dem Wasserohr hinter dem Zaun beim Hubschrauber benutzt werden. Auch später wird diese Stelle noch einmal von Bedeutung sein.

ent Evil II

Tips & Tricks - Teil 1

12. Um an den König (Schachfigur) zu kommen, müßt Ihr Euch zu dem Raum, der durch das Feuer blockiert war, begeben. Die beiden Rubine plaziert man in der Büste und schon kommt die Figur zum Vorschein.

13. In diesem Raum befindet sich übrigens noch ein weiterer Schlüssel (Diamond Shaped Precinct Key).

14. Um an die Karte der Polizeistation zu gelangen, sollte man den Safe aufsuchen. Er steht in dem Raum mit dem Deckenventilator, und seine Kombination ist 2236.

15. Als dritte Schachfigur benötigt Ihr den Turm. Im ersten Stock der Main Hall befindet sich auf der rechten Seite ein Raum, in dem die Figur in einem Regal steht. Doch Vorsicht! Es wartet eine kleine Überraschung auf Euch!

16. Der nächste Schlüssel befindet sich in dem Zimmer, in dem man mit dem ersten Polizist geredet hat. Benutzt am besten den Hintereingang.

17. Eine nützliche Magnum gibt es im Zimmer des toten Aufsehers. Der Raum befindet sich nahe der Treppen, die zum Erdgeschoß führen.

18. Surprise! Ein weiterer Schlüssel befindet sich im Abwaserkanal.

19. Das goldene Zahnrad bekommt man hinter der grünen Tür im ersten Stock, die mit dem Schlüssel aus der Kanalisation geöffnet wird. Zuerst muß der „Ofen" mit dem Feuerzeug angezündet werden. Anschließend zündet man die Fackeln in der Reihenfolge 12, 13 und 11 an. Jetzt fällt auch schon das Zahnrad aus der Konstruktion heraus, und wir erfreuen uns zudem an dem freundlichen Besuch des Zombies. Von Anklopfen hat der auch noch nichts gehört, oder?

20. Um an den Ritter zu kommen (Schachfigur) muß man sich in den Turm über der Bücherei begeben. Die Stufen werden mit der seltsamen Kurbel bearbeitet, und das Zahnrad setzt man in den türöffnenden Mechanismus ein.

Keller und Kanalisation

21. Die Kombination für die Notstromversorgung lautet Hoch, Runter, Hoch, Hoch und Runter.

21. Im Notstromraum bekommt man dann auch gleich die Levelkarte für den Keller.

22. Den „Schlüssel" für das Einstiegsloch bekommt man im Gefängnisraum neben Ben's Zelle.

Weil wir gerade im Gefängnistrakt sind: Nehmt mal den östlichen Ausgang des Erdgeschosses und begebt Euch zu dem Abschnitt mit den zwei Hunden und dem Kanaldeckel. Dreht dem Kanaldeckel den Rücken zu und lauft nach vorne, bis die Kameraperspektive wechselt. Schaut nun direkt ins Bild hinein und benutzt die Shotgun. Eventuell muß die Ausrichtung etwas geändert werden, aber das Resultat ist die Anstrengung wert. P.S.: Nein, Ihr braucht keinen neuen Fernseher.

23. Den schon erwähnten Schlüssel im Kanalisationssystem erhält man wie folgt: Geht mit Ada in den Raum mit dem Kistenrätsel, überquert diese, und schon besitzt Ihr das gute Stück.

24. Die rote Key Card gibt's im Autopsieraum.

25. Die Medaille mit dem Wolfssymbol findet man im Erdgeschoß in den Händen des toten Soldaten.

26. In der Kanalisation liegen in einem Raum in der Nähe der Spinnen zwei Leichen. Untersucht diese, um an die Medaille mit dem Adlersymbol zu kommen.

27. Die zwei Münzen benutzt Ihr mit der seltsamen kleine „Parkuhr" an der Wand, und schon ist der Weg frei.

All die Dinge, die Ihr Euch nicht zu fragen traut

Andere Outfits

Um in den Genuß von anderen Outfits zu kommen, muß zuerst Megazombie Brad Vickers besiegt werden. Spielt das erste Szenario im normalen Schwierigkeitsgrad von Anfang an und hebt absolut keine Gegenstände auf. Sobald Ihr das Tor vor dem Racoon City Police Department erreicht habt, nehmt Ihr die Stufen nach unten und trefft dort auf den Hubschrauberpiloten aus Resident Evil 1. Leider ist er kein gewöhnlicher Zombie, sondern recht widerstandsfähig, weshalb er einiges einstecken kann. Schlecht, wenn man noch keine Items eingesammelt hat. Hier gibt es nun zwei Möglichkeiten: Rennt zurück in das Office und schnappt die Shotgun (Brad wartet netterweise, sobald er das erste Mal auftaucht!) und ballert ihm was vor den Latz. Die andere Möglichkeit ist allerdings wesentlich effektiver: Wartet bis der gute Kerl dicht vor Euch steht und geht dann langsam zurück. Sobald er sich auf Eure Füße stürzt, solltet Ihr ihm einen Tritt ins Genick verpassen: Voila! Untersucht seine Leiche, und Ihr bekommt den Special Key.

P.S.: Um ihn im zweiten Szenario gegenüberzutreten, solltet Ihr ihm im ersten ebenfalls über den Weg laufen.

Mit dem Schlüssel im Gepäck geht's zum ersten Stock des Police Departments. Unter den Stufen liegt der West Wing Save Point (sobald Ihr speichert, heißt die Location „Darkroom"), der einen Spind beherbergt. Benutzt den Special Key mit dem Schrank und Ihr habt Zugriff auf neue, ziemlich coole Outfits. Leon kann von nun an eine Lederjacke mit Totenkopfemblem tragen oder als sportliche Alternative ein blaues Muskelshirt samt Baseballkappe.

Claire bekommt nur ein neues Outfit (nette Jeansjacke im Flammendesign), dafür gibt's aber einen handlichen Westerncolt für Ihr Waffenarsenal.

Das Ranking-System:

Das System erstreckt sich über die Bewertungen A bis E, wobei A am besten und E am schlechtesten ist.

Das Spiel bewertet nach folgenden Kriterien: Zeit, Einsatz von Spezialwaffen (dazu zählen die Unendlich-Schuß-Varianten des Raketenwerfers, der Gatling Gun und der Submachine Gun) und Anzahl der Speicherpunkte.

Hier der Überblick:
Unter drei Stunden: . . . . . . .A
3 - 5 Stunden: . . . . .B
5 - 7 Stunden: C
über 7 Stunden: . . . . .D

Allerdings kann sich die Bewertung verschlechtern, wenn man mehr als zwölf Mal speichert oder die schon erwähnten Extrawaffen benutzt. Absolute Losers schaffen sogar ein E.

Unendlich Munition:

Für besonders begabte Spieler gibt es wieder einmal ein kleines Bonbon. Schafft man das erste Szenario mit einem A- oder B-Ranking unter 2 1/2 Stunden, bekommt man den Raketenwerfer samt unbegrenzten Munitionsvorrat. Im zweiten Szenario gibt es zwei Möglichkeiten: Schafft man das zweite Szenario mit einem A- oder B-Ranking unter drei Stunden, erhält man die Submachine Gun. Schafft man es unter 2 1/2 Stunden bekommt man zusätzlich noch die Gatling Gun.

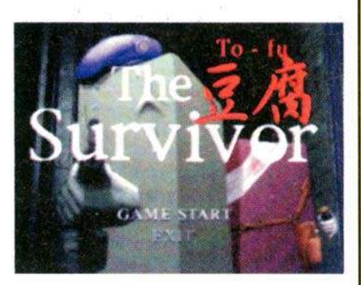
Alligator-Trick:

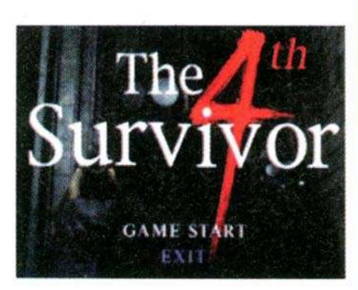
Sobald sich das Vieh auf die Spielfigur zubewegt, müßte Euch ein gelbes Licht an der linken Wand auffallen. Untersucht es und ein gelber Benzinkanister fällt auf den Boden. Sobald sich der Alligator darüber bewegt, solltet Ihr auf den Kanister schießen.

Die beiden Bonusspiele:

The 4th Survivor

Das erste Bonusspiel ist noch relativ einfach zu erreichen. Man benötigt ein A- oder B-Ranking im zweiten Szenario. Nachdem man Resident Evil 2 durchgespielt hat und das Ranking erscheint, bekommt man die Möglichkeit abzuspeichern. Einmal als normaler Spieler (evntuell mit unendlich Munition) oder aber unter dem Punkt „ANOTHER SCENARIO". Wählt man diese Option, star-





tet ein neues Spiel, in dem man die Rolle von Hunk, einem der Umbrella-Söldner aus der FMV-Zwischensequenz, übernimmt.

The „To-fu" Survivor

Diesen gigantischen Tofu-Block (kein Scherz!!) erhält man wie folgt: Man muß sechs Szenarien am Stück durchspielen (drei komplette Spiele) und ganz nebenbei noch Hunk „freischalten". Im Klartext sieht das so aus: Ihr schafft das erste Szenario, dann das zweite, dann wieder das erste, dann erneut das zweite, schließlich nochmals das erste und dann letztendlich noch das zweite. Am Ende des ersten oder des zweiten Szenarios müßt Ihr Hunk bekommen. Versichert Euch, daß Ihr jedesmal am Ende eines Spiels speichert, damit immer das Spiel, das Ihr ursprünglich gestartet habt, weitergespielt wird. Doch seid gewarnt: Tofu ist lediglich mit einem Messer ausgestattet. Wer jetzt fragt, warum, dem sei gesagt, daß dieser „Charakter" als Herausforderung für all die verrückten japanischen RE-Freaks gedacht ist, die den ersten Teil nur mit dem Messer unter zwei Stunden (!!!) durchspielten und dies sogar auf Band festhielten.

In der nächsten Fun Generation geht's weiter - wir lassen keinen Zombie entkommen und kein Secret unentdeckt!

Crash Ba

Players Guide

In Crash Bandicoot 2 sind 42 Gems versteckt, die es zu finden gilt, wenn Ihr das Spiel zu 100% beenden wollt. Fünf dieser Gems sind eingefärbt (rot, grün, violett, gelb und blau) und verbergen versteckte Level-Abschnitte. Um einen dieser Gems zu bekommen, müßt Ihr zuvor besondere Aufgaben erledigen. In den meisten Fällen sind alle Kisten eines Levels zu zerstören oder das Level-Ende in einer vorgegebenen Zeit zu erreichen.

Warp-Room 1

Level 00: Crash Landing

Dieser Level ist als Einführung in die neuen Steuerungselemente und das Gameplay für Newcomer gedacht. Hier findet Ihr überhaupt nichts Besonderes.

Level 01: Turtle Woods (Gem, blauer Gem)

Laßt Euch auf das Ornament im Boden fallen, um in die Secret-Area zu gelangen. Um über den Abgrund mit den Nitro-Boxen springen zu können, solltet Ihr bis an den Rand rutschen und im letzten Moment abspringen. Laßt keine Kiste aus, da Ihr sonst den durchsichtigen Gem nicht bekommt.

Den blauen Gem erhalten

Im Warp-Room angekommen, betretet Ihr noch einmal den Level und zerstört keine (!) Kiste. Die Kistenwand überwindet Ihr, indem Ihr auf die gestreifte Kiste springt (zweite von links). Paßt auf, daß Ihr nicht auf die Kiste mit der Voodoo-Maske springt.

Level 02: Snow Go (Gem, roter Gem)

Dem roten Gem, kurz nach dem Check-Point, schenkt Ihr zuerst einmal keine Beachtung, da Ihr ihn von hier aus nicht erreicht. Spart Euch also die sinnlose Herumspringerei. Springt hinunter in den Bonus-Raum. Wenn Ihr wieder an die Oberfläche kommt, geht Ihr den Weg ein Stück zurück und zerstört die grüne Kiste mit dem Ausrufezeichen. Kurze Zeit später kommt Ihr zu zwei durchsichtigen Kisten, die Ihr durch eine grauen Kiste mit einem Ausrufezeichen aktiviert. Diese findet Ihr ein paar Schritte weiter, versteckt über einer in der Luft hängenden brauen Kiste.

Den roten Gem erhalten

Zuerst müßt Ihr den versteckten Warp-Room 1 finden (siehe Secret-Warp-Rooms). Hier betretet Ihr den Level Snow Go (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Level in Warp-Room 1). Versucht hier die Kiste mit dem Ausrufezeichen zu erwischen! Am Ende des Pfads findet Ihr den roten Gem.

Level 03: Hang Eight (Gem, blauer Gem-Bereich)

Findet zuerst die grauen Kisten mit den Ausrufezeichen am Ende des Levels und berührt sie, um die durchsichtigen Kisten zu aktivieren. Fahrt zurück und sammelt die Bonus-Kisten auf. Auf Eurem Weg entdeckt Ihr den blauen Gem, der zwischen zwei Nilpferden zu finden ist. Steigt auf ihn und er bringt Euch in einen neuen Level-Abschnitt. Um den normalen Gem zu erhalten, solltet Ihr den Level beenden, bevor die Zeit abgelaufen ist. Den Extra-Abschnitt des blauen Gems könnt Ihr ignorieren.

Level 04: The Pits (Gem)

Wenn Ihr an eine Kreuzung kommt, nehmt Ihr den rechten Pfad und folgt ihm solange, bis Ihr am Check-Point angelangt seid. Jetzt geht Ihr zurück und nehmt den linken Pfad. An der Kreuzung angelangt, geht Ihr den rechten Pfad wieder zurück. Zerstört die vier Kisten und ebenso die zwei ein paar Schritte weiter. Dreht um und lauft wieder zurück. Geht in die Bonus-Runde und zerstört die restlichen Kisten.

Level 05: Crash Dash (Gem)

Zerstört alle Kisten



ndicoot II

Boss: Ripper Roo

Versucht ihn mit einer Spin-Attack zu erwischen, nachdem er die Nitro-Kisten gezündet hat. Er benötigt drei Treffer.

Warp Room 2:

Extra-Leben

Ihr erhaltet eine Menge Extra-Leben, wenn Ihr dem kleinen Eisbär in Warp-Room 2 solange auf dem Kopf herumspringt, bis er sein Geheimnis preisgibt.

Level 06: Snow Biz (Gem, roter Gem-Bereich)

Um den Gem in diesem Level zu erhalten, müßt Ihr zuerst im Besitz des roten Gems sein. Zerstört alle Kisten, inklusive der Dynamit-Kisten.

Level 07: Air Crash (zwei Gems)

Kurz nach der Bonus-Runde seht Ihr eine Kiste im Wasser schwimmen, die es zu zerstören gilt. Nehmt die Route, die mit dem Schädel markiert ist, um den ersten Gem zu erhalten. Um den zweiten Gem zu erhalten, müßt Ihr durch den Eingang des Secret-Warp-Rooms in den Level gelangen (siehe Secret Warp-Rooms). Zerstört alle Kisten mit dem Raketen-Boot und berührt das Exit-Warp dieses Teilabschnittes. Zerstört alle Kisten bis zum nächsten Anlegeplatz des Raketen-Bootes. Springt hoch und berührt die Plattform auf der linken Seite. Springt weiter, um auf die nächste Plattform mit den vier Kisten zu gelangen. Zerstört diese und kehrt zum Raketen-Boot zurück. Wenn Ihr den Level beendet, gehört Euch auch der zweite Gem.

Level 08: Bear It (Gem)

Level 09: Crash Crush (Gem)

Nach dem ersten Check-Point schaut Ihr nach rechts. Nehmt den Pfad, der nach oben führt. Zerstört alle Kisten. Im Bonus-Raum findet Ihr den Kristall.

Level 10: The Eel Deal (Gem, grüner Gem)

Wenn Ihr in einen Raum kommt, der mit Nitro-Kisten gefüllt ist, dann geht durch die hintere Wand, um dort den grünen Gem zu finden.

Warp-Room 3:

Level 11: Plant Food (Gem, gelber Gem)

Im letzten Teilabschnitt geht Ihr den rechten Pfad hinunter und zerstört alle Pflanzen, bevor Ihr mit dem Raketen-Boot weiterfahrt. Um den gelben Gem zu erhalten, müßt Ihr den Level in der vorgegebenen Zeit beenden.

Level 12: Sewer or Later (zwei Gems, gelber Gem-Bereich)

Im Abschnitt des gelben Gems findet Ihr einen normalen Gem. Vergeßt nicht die Kiste mit den Ausrufezeichen zu zerstören und die beiden Kisten zu finden, die aktiviert werden.

Level 13: Bear Down (Gem)

Level 14: Road to Ruin (zwei Gems)

Bevor Ihr diesen Level betretet, solltet Ihr Euch den Text zu Secret-Warp 3 ansehen. Rennt durch diesen Level und zerstört alle Kisten, inklusive der Dynamit-Kisten. Diese Route führt Euch auf die normale Strecke des Levels zurück. Den zweiten Gem findet Ihr auf der schwierigeren Route nach dem ersten Check-Point des Levels.

Level 15: Un-bearable (Gem)

Wenn der Bär durch die Brücke kracht, solltet Ihr ihm folgen. Ihr findet einen versteckten Level-Abschnitt.

Warp-Room 4:

Level 16: Hangin´ Out (Gem)

Level 17: Diggin´ It (zwei Gems)

Zu Beginn des Levels kommt Ihr in eine Sackgasse, in der Ihr einen Gem findet. Wenn Ihr alle Kisten des Levels zerstört, bekommt Ihr den zweiten Gem.

Level 18: Cold Hard Crash (zwei Gems)

In der Bonus-Runde springt Ihr auf eine der beiden parallel stehenden Kisten, um eine darüberliegende, versteckte Kiste zu entdecken. Kurz nach dieser Bonus-Runde kommt Ihr an eine Kreuzung, die Ihr zurückgeht. Hier findet Ihr eine Kiste mit einem Ausrufezeichen. Berührt sie, um die durchsichtigen Kisten zu aktivieren. Am Ende des eisigen Pfads findet Ihr einen normalen Gem. Nachdem Ihr die Kisten in der Sackgasse zerstört habt, solltet Ihr Euch noch um die restlichen Kisten des Levels kümmern, um den zweiten Gem zu erhalten.

Level 19: Ruination (zwei Gems, grüner Gem-Bereich)

Den normalen Gem dieses Levels findet Ihr am Ende des grünen Gem-Bereichs.

Level 20: Bee-Having (Gem, violetter Gem)

Hier gibt es keine versteckten Kisten aufzufinden. Die Schwierigkeit besteht darin, sie alle in der Eile zu erwischen. Der violette Gem ist gut versteckt, so daß Ihr aufpassen müßt, um ihn nicht zu übersehen. Auf dem Weg durch diesen Level seht Ihr eine Treppe, die aus Nitro-Kisten zusammengesetzt ist. Wenn Ihr diese Boxen genauer anseht, werdet Ihr bemerken, daß es sich hier um Attrappen handelt, weil sie sich nicht bewegen. Also hüpft die Nitro-Kisten hinauf, um in einen versteckten Bonus-Raum zu gelangen. Als Belohnung erhaltet Ihr den violetten Gem.

Boss N.Gin

Hierbei handelt es sich um den schwierigsten Gegner des Spiels. Um diese cybernetische Ziege zu besiegen, müßt Ihr ihre Waffen mit den Früchten bewerfen, wenn sie sich öffnen. Danach zielt Ihr auf die Schultern und den Rumpf. Wenn sie Euch mit dem Laser oder den Missiles beschießt, müßt Ihr darüberspringen.

Warp-Room 5:

Level 21: Piston It Away (zwei Gems)

Zu Beginn kommt Ihr an eine Sackgasse. Geht sie hinauf und findet nach einigen schwierigen Sprungpassagen einen Gem. Um den zweiten Gem zu erhalten, müßt Ihr alle Kisten des Levels zerstören. Geht bis an das Ende des Levels und kehrt zurück, um die Sackgasse nicht auszulassen.

Level 22: Rock It (Gem)

Bei diesem Level handelt es sich um eine einfachere Passage. Zerstört alle Kisten und erhaltet als Belohnung einen Gem.

Level 23: Night Fight (zwei Gems)

Auf dem Weg durch den Level habt Ihr die Möglichkeit, Eure Route auszuwählen. Geht Ihr nach links, kommt Ihr in eine Sackgasse und findet einen Gem. Nehmt ihn auf und spielt den Level zu Ende. Kehrt in den Level zurück und folgt dieses Mal dem rechten Weg. In der Bonus-Runde solltet Ihr erst die beiden Kisten zerstören, bevor Ihr die zweite Fliege besiegt. Wenn Ihr aus der Bonus-Runde auf die normale Route zurückgekehrt seid, dann geht Ihr an der nächsten Kreuzung den Weg nach links zurück. Zerstört die beiden Kisten, schnappt Euch die Fliege und beendet den Level. Der zweite Gem ist jetzt in Eurem Besitz.

Level 24: Pack Attack (Gem)

Überprüft jede Türe genau, und Ihr werdet kein Problem haben, den Gem zu finden.

Level 25: Spaced Out (zwei Gems, alle farbigen Gems)

Der Pfad der farbigen Gems beginnt gleich nach der ersten Biegung. Ihr erhaltet einen Gem, wenn Ihr diesen Bereich meistert. Um den zweiten Gem zu erhalten, solltet Ihr alle Kisten in diesem Level zerstören.

Boss- N.Cortex

Um diesen Gegner zu besiegen, solltet Ihr so nahe wie möglich an ihn heranfliegen und ihn mit Spin-Attacks dreimal erwischen. Wenn Ihr jetzt 100% des Spiels erfüllt habt, so dürft Ihr Euch auf eine Überraschung in Warp-Room 5 freuen.

Bonus-Warp-Rooms

Level 26: Totally Bear (Gem)

Diesen versteckten Level erreicht Ihr nur, wenn Ihr einen versteckten Warp benutzt (siehe Secret-Warps, Warp 4). Eine 100-prozentige Strategie gibt es für diesen Level nicht. Auf alle Fälle solltet Ihr zuerst eine Menge Leben angesammelt haben.

Level 27: Totally Fly (Gem)

In diesem Level gibt es nur eine problematische Stelle. Wenn Ihr zu der eisernen Kiste kommt, laßt die Feuer-Fliege in Ruhe. Zerstört zuerst alle Kisten und schnappt Euch danach das Ungeziefer, um den Level zu beenden.

Secret-Warp-Rooms

Diese versteckten Teleporter sind notwendig, um das Game zu 100% durchzuspielen.

Secret-Warp 1:

Diesen versteckten Warp findet Ihr im Warp-Room 2, Level Air Crash. Geht in diesem Level bis zum ersten Check-Point. Anstatt auf das Raketen-Boot zu springen, hüpft Ihr über die fünf schwimmenden Kisten auf die kleine Plattform auf der rechten Seite. Von hier aus werdet Ihr zum Secret-Warp-Room gebeamt.

Secret-Warp 2:

Diesen versteckten Warp findet Ihr im Warp-Room 3, Level Bear Down. Am Ende des Levels, wenn Euch der kleine Eisbär abwirft, geht zurück und springt auf die Eisscholle im Wasser.

Secret-Warp 3:

Diesen versteckten Warp findet Ihr im Warp-Room 4, Level Diggin´It. Kurz vor dem Ende des Levels seht Ihr eine Pflanze auf der linken Seite, die sich dreht. Ihr findet eine weitere Pflanze ein paar Schritte weiter. Springt auf die Plattform, auf der die Pflanze steht und mäht sie mit einer Spin-Attack um. Betretet die grüne Fläche, um gebeamt zu werden.

Secret-Warp 4:

Diesen versteckten Warp findet Ihr im Warp-Room 3, Level Unbearable. Am Ende des Levels, wenn Euch der kleine Eisbär abwirft, geht Ihr zurück und berührt ihn. Ihr findet ihn im linken oberen Eck.

Secret-Warp 5:

Diesen versteckten Warp findet Ihr im Warp-Room 4, Level Hangin´ Out.

Klettert überall hinunter, wo es möglich ist. Wenn Ihr in ein Wasserbecken fallt, geht zurück und springt in das Loch. Geht gerade aus. Lauft, nachdem Ihr die Früchte aufgesammelt habt, in den versteckten Warp.

charts

Lesercharts

1. Tomb Raider 2 (PS)
2. Final Fantasy VII (PS)
3. Diddy Kong Racing (N64)
4. Resident Evil D.C. (PS)
5. Grand Theft Auto (PS)
6. Warcraft 2 (PS/SAT)
7. Formel 1 97 (PS)
8. V-Rally (PS)
9. Command & Conquer 2 (PS)
10. Lylat Wars (N64)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 6. März 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts Order in Time

1. Resident Evil 2 (PS)
2. Golden Eye (N64)
3. Diddy Kong Racing (N64)
4. Formel 1 '97 (PS)
5. Time Crisis (PS)
6. Grand Theft Auto (PS)
7. Tomb Raider 2 (PS)
8. Fighting Force (PS)
9. Bomberman 64 (N64)
10. Nightmare Creatures (PS)

FUN GENERATION

1. Resident Evil 2 (PS)
2. WCW vs. NWO (N64)
3. Gran Turismo (PS)
4. Klonoa - Door to.. (PS)
5. Winter Heat (SAT)
6. FIFA 98 (PS/N64)
7. Diddy Kong Racing (N64)
8. Golden Eye (N64)
9. Skull Monkeys (PS)
10. S. Shodown Special (PS)

Die Gewinner aus FG 02/98:

1. A. Weichselmann, M. Einersh.
2. M. Werle, Lahr/Schur
3. T. Götsch, Bayreuth

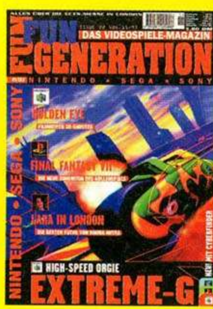
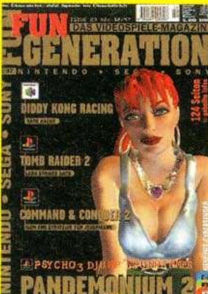
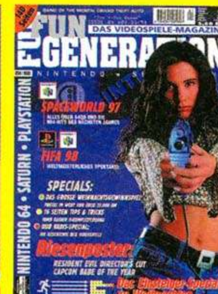
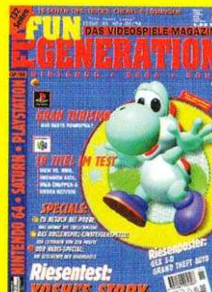
back issues









FG 3/96	☐	FG 2/97	☐	FG 11/97	☐
FG 8/96	☐	FG 6/97	☐	FG 12/97	☐
FG 10/96	☐	FG 8/97	☐	FG 01/98	☐
FG 11/96	☐	FG 9/97	☐	FG 02/98	☐
FG 12/96	☐	FG 10/97	☐		

pro Heft 5,80 DM =

+ Porto (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

No. 26 am Kiosk ... ab dem 06.03.1998

Der Weg durch die Hölle

Resident Evil 2

Die Komplettlösung mit allen versteckten Gegenständen

He's the Lizard King!

Gex: Enter The Gecko

Besser als Mario 64?

wipEout auf Nintendo 64?

Aero Gauge

Der Test von den Rennspiel-Profis

Rollenspiel-Action pur!

Panzer Dragoon Saga

Die Auferstehung des Sega Saturn?

Der Rächer aus dem Jenseits

Spawn: The Eternal

Wir gehen mit dem Comic-Helden durch das Feuer

CyPressum

CyPress Verlagsgesellschaft mbH

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
Elektropost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

Redaktion:
Fabian Döhla,
Götz Schmiedehausen

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Schmiedehausen

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Uwe Dietrich, Gunter Glos, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Marcus Karyoti, René Schirmer, Rabea Schmiedehausen, Bastian Lurz, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent

Titel:
Capcom, FG[art]Dept

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 4043729

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar zwischen 8 und 18 Uhr
Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Kopyright Liberation Front - Waiting for the rights of mu, Verbandszeug (für Fabians verbeulte Rennsemmel), Fruchtzwerge Löffellos & Fabians erste Gehversuche in WCW vs NWO

Special Thanx: BMG, Virgin & Nintendo

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Leser des Monats: Stephan Döbele aus Stuttgart




Erst denken,
dann donnern


NINTENDO 64